NAM HEESUNG

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР

31

2017

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Книга о виртуальной реальности. Главный герой Хэн стремится всеми силами выплыть из бедности благодаря компьютерной игре.

- Глава №1 Время новых секретных техник
- Глава №2 Неукротимая мощь Бахаморга
- Глава №3 Загадочная улыбка Союн
- Глава №4 Битва за замок Сислей
- Глава №5 Тяжелая доля темного игрока
- Глава №6 Будучи калибри
- Глава №7 Кругосветное путешествие маленькой птички
- Глава №8 Бог любит троицу
- Глава №9 Мучения культа Эмбрью
- Глава №10 Кстати, о героях
- Глава №11 Белая взрослая черепаха

Глава №1 Время новых секретных техник

Виид, наконец-то, закончил свой 16 этап задания Мастера. Осталось только создать свой собственный навык мастера и получить признание.

"Фуф, столько времени прошло."

Он вспомнил все страдания, которые пережил во время выполнения других этапов.

"Помимо этих заданий ведь еще и надо было улучшать навык ваяния."

Пережив столько мучений, он, наконец-то, приблизился к тому, чтобы стать первым Мастером на всем континенте – но почему-то его это не радовало. Пока Виид мучился со своим заданием, Бадырей тем временем достиг значительных успехов. Гильдия Гермес смогла прорваться через королевство Лесалль и атаковала союз Бриттен. А ведь там есть столько больших городов – с развитой экономикой и кучей разных заданий.

"Если гильдия Гермес еще и захватит союз Бриттен, то сможет получать еще больше налоговых выплат."

С захватом союза Бриттен влияние гильдии Гермес расширится. Получив великого героя империи Арпен, Виид очень обрадовался – но сейчас из-за внезапных новостей его восторг поубавился.

"Ладно, я хотя бы получил Бахаморга и теперь смогу вертеть им, как захочу."

Виид переместился к эллионам – чтобы закончить задание.

"Я привел кое-кого, с кем вы хотели давно повидаться."

Даже спустя столько времени эллионы и Бахаморг тут же узнали друг друга.

"Неужели… Бахаморг!"

"Я рад, что вы все живы."

"Мы так волновались… Как же мы рады, что ты жив."

"Да, мне даровал новую жизнь этот человек, который идет путем нашего императора."

"Ага. Как хорошо, что мы снова смогли увидеть тебя!"

– ----------

Задание Герой Бахаморг было завершено.

Герой империи Арпен Бахаморг был перерожден. Эллионы

поклялись в вечной преданности скульптору Виииду.

Слава увеличилась на 1380.

Ожившая скульптура Бахаморг теперь подчиняется вам.

Навык ваяния был улучшен.

Лидерство увеличилось на 5.

– ----------

"О дааа…."

Виид с легким сердцем наблюдал за встречей эллионов и Бахаморга. В будущем он собирался на полную катушку воспользоваться их слепой верой в него.

"То, что я использовал Оживление скульптуры в этом задании, было правильным выбором!"

Благодаря воскрешению Бахаморга эллионы теперь навеки будут верны Виииду. А ведь, если бы он не вернулся с живым Бахаморгом, такого бы не произошло.

"Хм, наверное, следующий человек, который будет проходить этот этап, получит уже другое задание."

На континенте было много других оживших скульптур, о которых не было ничего известно. Можно сказать, это было скрытое наследие, оставленное самим императором Гейхардом фон Арпеном. В составе империи был весь континент – поэтому после распада скульптуры расселились по всем возможным направлениям. Так он и смог найти некоторых из них в ходе задания Мастера. Ну и, конечно, он смог это сделать, только когда достиг последних этапов задания.

"Ну все, теперь я возьму их в полный оборот. 24 часа в сутки, 7 дней в неделю. Они будут работать на моих полях и в шахтах… вечно. А ты, Бахаморг, у меня будешь просто не вылезать из подземелий."

"Может быть, вы знаете, где остальные расы оживших скульптур?"

Спросил Виид у эллионов. Он хотел с помощью задания Мастера получить еще больше слуг. Если бы он знал хотя бы крупицу об их местонахождении, он тут же бросился за ними!

"К сожалению, мы не знаем. Нас тогда так сильно разбросало…"

"Ну, ничего не поделаешь."

Жаль, конечно, но зато теперь он наконец-то мог закончить свое задание на звание Мастера.

"Могу ли я еще что-то сделать во имя славы искусства?"

Хотя, конечно, на самом деле его интересовали только деньги.

"Пожалуйста, обратитесь к священнослужителям. Они вам

подскажут."

"Понятно. Все ради искусства!"

Выбор Виида пал на церковь Фреи. За все время игры он смог развить с ними самые крепкие взаимоотношения. Виид пришел в собор Фреи, которые находился в северной части Моры. Идя по лестнице собора, он осматривался вокруг. С обеих сторон на него смотрели скульптуры рыцарей и священников, выстроившиеся в линию. К главным воротам в собор вели целых 48 лестниц. Сами ворота были украшены белым золотом. Часто здесь можно было найти несколько парочек, которые нежились в солнечном свете или болтали между собой.

"По-моему, в здание впихнули больше денег, чем нужно было."

Кстати, собор был великим зданием, поэтому классифицировался как произведение искусства. Также он приравнивался к культурному наследию страны и благодаря этому играл большую роль в распространении влияния королевства за ее пределами.

"Я хотел бы увидеть первосвященника."

"Ваше величество, какая честь. Конечно, я сейчас же отведу вас."

Получив приветствие от охранников и священников, Виид направился в комнату первосвященника. Он, естественно, жил в самом соборе.

"Вся церковь Фреи рада видеть короля Арпена, который столько сделал для всего континента."

"Да что вы, что вы. Мои заслуги не так уж велики."

Виид и первосвященник обменялись любезностями. Несомненно, такая реакция первосвященника естественна с учетом достижений Виида – к тому же, теперь-то он еще и король. Он также вернул святую чашу Фреи, будучи новичком – поэтому в отличие от других игроков мог ожидать совершенно иное отношение церкви к себе. Ему даже не нужно было кланяться во время посещения. Вот она, сила славы! А ведь достижения Виида были настолько огромны, что он мог спокойно ожидать такую же реакцию в любой другой церкви.

"Я молил Фрею, чтобы она послала Вас к нам на помощь. На севере есть столько несчастных деревень, страдающих от безумства ужасных монстров. Им нужна помощь, Ваше величество."

Какое совпадение – ведь Виид тоже пришел за заданием. Правда, за совершенно другим – эти же подразумевали под собой расширение территории королевства или поиск сокровищ.

"Причина, по который я пришел сюда, связана с моим путем скульптора."

"Ммм, вот оно в чем дело. Вы знаете, когда-то давно до нас дошло божественное провидение – о том, что сама богиня спуститься на землю вновь, когда скульптуры станут символом континента. И я уверен, что никто иной, как Ваше величество, осуществит это."

"Блиииннн…"

Виид сразу почувствовал некое подозрение, когда услышал это. У него появилось странное чувство, что сейчас его вновь заставят потратиться или принять еще одно трудное задание.

"Ваше величество сделал очень многое для нашей церкви. И мы все знаем, как тяжела доля настоящего человека искусства. Поэтому мы хотим помочь вам и передать эту вещь, которую храним уже долгое время."

Первосвященник передал ему деревянную шкатулку. В такие минуты руки Виида всегда дрожали – как губы у невинной девушки.

"Ну что же там?"

Его внимание было полностью сосредоточено на полученной вещи. Виид сразу же понадеялся, что это, возможно, бесценное сокровище. Или даже куча сокровищ.

– ----------

Вы получили шкатулку, которую хранили в церкви Фреи.

– ----------

Но, к сожалению, внутри оказался обычный кусок дерева. Правда, на нем были вырезаны неведомые символы, которые светились странным светом. И дерево было использовано самое лучшее. Необычная сила исходила из этого, казалось бы, простого куска дерева.

"Что это?"

"Виид уже оставил после себя много произведений искусства по всему континенту. Любой, кто увидит вашу работу, будет в восторге. Поэтому богиня Фрея лично хочет благословить Виида на его пути скульптора."

Дрынь!

– ----------

Создание нового чуда

Нет кого-либо, кто не знал бы скульптора Виида. Он

участвовал во многих героических приключениях и стал известным благодаря своему дару создавать истинные творения искусства – доказав, что может породить даже настоящее чудо. Фрея даст вам возможность создать новую секретную технику ваяния. Что-то, что по силе могло бы сравниться с оживлением скульптур.

Выполнение задания приведет вас к последнему шагу по достижению Мастера класса.

Сложность задания: задание на звание Мастера

Игровые ограничения: продвинутый 9 уровень навыка ваяния

В ходе выполнения задания вы сможете получить секретную технику. Она будет зависеть от скульптуры, которую вы сделаете.

– ----------

Хоть это и было очередное задание, но наград за него была выше всех похвал. Ведь он мог получить новую секретную технику!

"Конечно, я догадывался о чем-то таком, но…"

Захаб, Гейхард фон Арпен, Дэйкрам, Белсос и Дарон – каждый из мастеров оставил после себя свою собственную технику. И Виид, наконец-то, подошел к тому, чтобы самому достичь подобных высот. Теперь он мог бы почувствовать себя великим мастером, который сможет оставить после себя настоящее наследие. Виид достиг того, о чем другие люди даже и не мечтали. Невероятный восторг, который он еще никогда не чувствовал со времен начала игры в Королевской дороге, появился в его душе.

"Ну наконец, наконец что-то достойное! Теперь-то я смогу стать настоящим скульптором. Осмотр!"

– ----------

Деревянный брусок: прочность 1/1

Идеально чистый цельный брусок дерева. Фрея наполнила его своей божественной силой, чтобы вы могли создать новую технику.

– ----------

"Столько всего, что я хотел бы получить. Может, сделать скульптуру, которая сможет разрушить континент? Нет, я потратил слишком много денег на королевство Арпен. Или скульптуру, которая бы улучшала богатство земли? Или было бы

неплохо, если бы я мог превращать дерево в золото, а камни – в алмазы."

Воистину, это был слишком тяжелый выбор для Виида.

Для выполнения своего задания Мастера портному Драго нужно было сшить кукол, используя 100 000 глаз.

"О-хо-хо-х!"

Создавалось жуткое ощущение, будто в мастерской на него смотрели тысячи живых лиц. Но он не сдавался и, собравшись, завершил пошив игрушек.

"Теперь нужно раздать куклы детям."

Драго вышел на улицы Моры и стал дарить игрушки детям.

"Дядя, большое вам спасибо."

– ----------

Слава увеличилась на 1.

– ----------

Каждый раз, когда он расставался с очередной игрушкой, в его душе появлялись противоречивые чувства. Но вид радостных детей немного успокаивал его.

"Портной, я очень благодарен вам за то, что вы сделали такой подарок моему ребенку."

Для детей Моры и их родителей портной, который бесплатно раздает куклы, казался добрым человеком. Эта признательность потом вполне могла вылиться ему в виде денег. Правда, с другой стороны, это могло выглядеть слишком подозрительно, создав в итоге противоположный эффект.

– ----------

Задание 100 000 кукольных глаз было завершено.

Дети Моры в восторге от полученных подарков. Теперь помимо деревянных зверей и мячей у них появились новые красивые игрушки.

– ----------

"Фуф, вроде все."

Он встретился с инструктором, чтобы получить следующее задание на звание Мастера.

"Молодец, спасибо тебе! А теперь…"

Драго судорожно сглотнул. По телевиденью часто показывали других игроков, которые участвовали в разных

приключениях, выполняя свои задания Мастера. Правда, он надеялся, что ему не попадется что-то слишком тяжелое.

"А теперь тебе нужно пришить пуговицы."

"Кха-кха-кха!"

"Я был бы очень признателен, если бы ты пришил 100 000 пуговиц к разным одеждам и раздал бы их в трущобах."

Драго впал в уныние. Он мысленно проклинал мир за свою печальную судьбу. Но он был не один такой, кто испытывал подобные трудности при выполнении задания Мастера класса. Кстати, детское выражение так и не исчезло с лица данного человека. В прошлом, Виид встретил его, будучи членом карательного отряда в Беране – когда тот выращивал кулинарные продукты. Он путешествовал по всему континенту в поисках вкусной еды и нашел много разных рецептов. Его навыка хватало для получения работы королевского повара, но вместо этого он всего лишь странствовал по континенту.

"Все-таки, нельзя узнать что-то новое, находясь на одном месте."

Если на его пути возникали монстры, он старался их обходить. Повар Элькукун был очень известен на весь континент. Везде знали о его великолепных блюдах. Но из-за войны в Центральном континенте он решил прийти в Мору.

"Думаю, если искусство так хорошо развивается в таком укромном местечке, значит, и я смогу сделать здесь что-то особенное. К примеру, блюдо, перед которым никто не устоит."

Элькукун решил стать Мастером своего класса! И затем в ходе выполнения задания лил слезы из-за лука целые 3 недели. Да, боевым классам нужно было только сражаться, поэтому здесь было все просто – победа или смерть. А вот классам, связанным с производством или искусством, было намного тяжелее. Чтобы достичь успеха в задании, нужно было изрядно попотеть.

Хоть Мечи и приобрели навык Сияющий меч и технику Клонирующего меча, они все еще не забывали о своих стандартных навыка владения мечом.

"Виид сказал, что, когда он делает скульптуру, старается правильно распределять силы…"

Они уже легко могли убить монстров, нанося постоянные удары в их слабые места. Но Мечи никогда не останавливались на достигнутом и стремились открывать что-то новое на своем пути мечника. Именно поэтому они сражались только с самими сильными или страшными монстрами. Учители и ученика чувствовали настоящий боевой азарт, когда вступали в бой с противником, который мог их убить. Подземелья вокруг крепости

Варго были уже зачищены, поэтому теперь они хотели узнать настоящий предел своей силы.

"Распределять силы… Давайте пока не будем думать о монстрах или живых существах. Потренируемся на деревьях или камнях."

Мечей не беспокоила сложность стоящей перед ними задачи. Для них это была обычная тренировка.

"Что-то даже не знаю."

Меч2 и Меч3 усердно напрягали свои головы. Вдруг они осознали кое-что, вспомнив образ жизни самого Виида. Они гордились своей огромной силой – но поняли, что она была слишком грубой.

"Учитель, оказывается, мы все это время тренировались не правильно!"

"Я научусь правильно распределять свою силу при ударе, Учитель!"

Учителя и ученики начали тренироваться на камнях. Подобрав разные камни – простые и очень твёрдые – они пытались контролировать свою силу, что ровно рассекать их пополам. Чтобы нанести такой удар, нужно было, действительно, правильно распределять свою силу. Любой мечник сразу бы осознал это – хотя бы поэкспериментировав на деревьях. Стоит заметить, что поскольку игроки в Королевской дороге обладают изменяющимися характеристиками и навыками, их сила отличалась от возможностей реального человека. Иногда от ударов могли ломаться деревья или камни. Собственно, именно в этом и было самое большое удовольствие при повышении уровня – чувство собственной огромной силы! Если их характеристики вырастали, игроки могли ощущать просто нечеловеческие возможности. Если мечник или воин носил тонкую броню, то мог наносить удары чуть ли не со скоростью звука. Если увеличивалась ловкость – можно было бегать чуть ли не со скоростью звука! Несмотря на частые неудачи, маг мог почувствовать невероятные ощущения, когда уничтожал целую кучу монстров при помощи всего одного-единственного заклинания. Собственно, и по этим же причинам так были популярны предметы, которые позволяли летать или создавать необычную магию. К слову, реальная физическая сила учеников Мечей была на таком уровне – они могли сломать дерево всего лишь от одного легкого удара. Только вот в Королевской дороге дерево не могли сломать только лишь совсем новички. Но одно дело – просто сломать, а другое дело – ровно рассечь. Бум-бум-бум!

"Нет, совсем не то."

Меч300 не смог правильно распределить силу, и камень перед ним разлетелся на куски. Дзыыынь! Меч500 дубасил большой кусок камня своим мечом.

"Прочность моего меча снизилась. Тьфу."

Они пытались прислушаться к своему телу, чтобы найти правильный ответ. Для них это был способ стать еще сильнее. Учителя и ученики хотели научиться легко рассекать камни без использования больших усилий.

"Есть, я смог это!"

У Меча2 получилось первым.

"Сахюнг, как ты смог это сделать?"

"Пробуйте распределить свою силу по центру лезвия, а затем наносите удар с подходящей силой и скоростью. К примеру, вы же можете рассечь предмет пополам, если нанесете удар в одну точку? Тяжело объяснить, но я думаю, что вы прочувствуете это в нужный момент."

"Хорошо, Сахюнг. Нужно постараться."

Следующими, кому удалось, были Меч3 и Меч4. После множества усилий и трудов они смогли идеально ровно рассечь камень!

"Хахаха, это так прикольно!"

"Ты был прав, Сахюнг!"

Постепенно достигли успеха и ученики. Стали слышаться целые серии звуков рассекающихся камней! Можно было почувствовать странное ощущение удовлетворения, когда лежащий перед тобой прочный и цельный камень делился на две ровные половины. Если ты сможешь правильно рассчитать удар, то можно было рассечь камень, даже затрачивая в десятки раз меньше силы, чем обычно. Дрынь!

– ----------

Вы приобрели технику Скалосечения. С ее помощью можно рассекать большие предметы.

Навык владения мечом был улучшен.

Боевые характеристики были увеличены на 2.

– ----------

Весь оставшийся день они занимались только тем, что рассекали камни.

"Но сам по себе этот навык бесполезен. Нужно научиться использовать его против брони или щитов."

"Но это будет не легко – особенно в пылу битвы."

"Зато представьте, как это будет круто…"

Беззаботные головы! Хотя бесспорно – все, что мы учим,

когда-то может нам пригодится. Но пока они не могли применить этот навык в бою, толку от рассекания камней было немного. Меч3 погрузился в раздумья касательно новой техники Скалосечения.

"Мммм, ну как-то же можно ее использовать… Бог с этими простыми монстрами, но если мы вдруг встретим кого-то по типу Костяного дракона…!"

Костяной дракон имел огромную защиту, поэтому подобный навык мог бы очень пригодится. Конечно, это было бы опасно, ведь пришлось бы сражаться в непосредственном контакте с противником. Но если они хотят стать еще сильнее, это было просто необходимо. В итоге, они решили попрактиковаться с новой техникой на настоящих монстрах.

"Гррр!"

"Слабак попался…"

"Рраааав!"

"О, а этот неплох!"

Им было тяжело подобрать подходящего противника. Теперь они охотились, пытаясь постоянно наносить удары в слабые места. В отличие, кстати, от игроков высокого урона, которые в основном полагались на свои боевые навыки. Даже если владение мечом было на высоком уровне, особые навыки могли нанести больше урона, чем стандартные – хоть и приходилось тратить ману. Однако навыки не позволяли игроку контролировать силу удара. Конечно, можно было бы использовать одновременно и особые, и стандартные навыки. Но далеко не все хотели специально искать ради этого слабое место противника и пытаться наносить туда удары. Ведь если атака не пройдет, запросто можно было напороться на встречный удар. Но упорству Мечам было не занимать. Ведь даже обладая одинаковыми уровнями, каждый монстр имел свои уникальные показатели здоровья, стойкости, а также разные навыки и снаряжение. Невозможно было даже приблизительно прикинуть. Даже использование магии для проверки монстров было невозможным в жарком бою. Так что, для Мечей проще было просто полагаться на себя. Получив удар с правильно рассчитанной силой и скорости, сопротивление монстра тут же падало.

– ----------

Ваша атака успешно проникла сквозь защиту монстра.

– ----------

То, насколько крепка была защита монстра, зависело от

его брони или толстой шкуры. У монстров высокого класса шкура была прочнее стали. Но если бы Мечи смогли бы нанести правильный удар, то он мог бы с легкостью пройти сквозь даже самую крепкую защиту противника! Дрынь!

– ----------

Вы успешно нанесли серию ударов. Монстр был ранен! Навык владения мечом был значительно улучшен.

– ----------

"Да!"

Правильно рассчитанный удар был основой любого сражения. А четкая работа руками – главное в любом виде боевого искусства.

"Давай-давай!"

С каждым боем их азарт все больше поднимался. Но сколько бы они не били в слабые места монстров, их защита все равно снижала удар. Поэтому нужно было нанести удар в точное место, правильно распределив силу. По всему месту охоты были слышны яростные крики Мечей и звуки их ударов. Кстати, если говорить об игнорировании защиты, тут можно вспомнить технику Секущегося ножа – которой владеет Виид. Но у этого навыка были и свои минусы – слабый урон и большое потребление маны. Даже если Виид использовал навык несколько раз, урон, нанесенный обычной атакой, все равно был больше.

"Ррааа!"

Как только по слабому месту монстра был нанесен удар, тот тут же начинал отступать в страхе. А если они наносили серию ударов, то могли с легкостью одолеть противника. Их агрессивный способ боя позволял им легко поднимать навык владения мечом, даже не тратя ману на особые техники.

"Слишком легко. До такой степени, что я уже особо не задумываюсь об этом. Как только я вижу возможность, то легко могу нанести нужный урон в сражении."

Перед лицом смерти ученики сразу же постигали что-то новое в бою.

"А, может, вот так?"

"Сахюнг, но это действительно тяжеловато. Конечно, сознательно я понимаю, что нужно делать – но тело не слушается меня."

Поначалу было тяжело часто использовать новую технику в настоящем сражении. Однако постепенно они привыкли определять силу монстра на глаз во время боя. Конечно, если бы они знали заранее слабое место противника, все было бы намного

легче. Но, естественно, монстры не ходили с табличками на теле и не ждали, пока их осмотрят с ног до головы. У монстров высокого класса был целый набор разных защитных навыков. И, конечно же, по-прежнему тяжело было привыкнуть к самому темпу боя.

"Учитель, мне кажется, что у меня получилось."

Меч2 отчитался перед Мечом1. Но тот внезапно отвлекся, получил шепот от одной женщины – она играла шаманом. Они познакомились на вершинах гор Юрокина. Так что, с учетом того, что Меч1 всю свою жизнь прожил как одинокий мужчина, он сразу же переключил свой внимание с Меча2 на нее – в надежде, что наконец-то он смог найти свою суженную.

"Почему ты не пришел вчера? Много дней уже прошло с тех пор, как ты обещал вернуться."

"Прости, я был немного занят… Я скоро вернусь."

"А ты сейчас где, если не секрет?"

Меч1 внезапно осекся. Не то, чтобы это было плохо, если бы они вместе поохотились в крепости Варго. Но ему пришлось бы быть спокойным и воспитанным перед ней – а как он себя мог так вести в присутствие остальных Мечей?

"Ладно, как-то же мы охотились все вместе в горах Юрокина."

Он решил ответить честно. Все-таки, интуиция женщины легко помогает ей распознать неправду. Кстати, и Зефи как-то посоветовал ему быть честнее с дамами – иначе они могут потом замучить до смерти.

"Наверное, тебе это ничего не скажет – но, скажем так, я сейчас в одной крепости на севере."

"В королевстве Арпен, что ли?"

"Ага. Не бойся, я завтра же отправлюсь в горы Юрокина."

Но, судя по голосу, его знакомая не была на него обижена. Даже, наоборот, ему послышались нотки любопытства.

"Слушай, а что ты забыл в таком далеком месте?"

"А, это, ну я здесь учу некоторых детей – в месте под названием Мора. И один из них, кстати, вроде как здесь король…"

"Подожди… Виид Бог войны?"

"Ну да."

"Ого! Неужели, правда? Тот самый Виид? Виид…. он, действительно, твой ученик?"

Виид был популярен даже среди женщин за 30! Меч1, конечно, немного позавидовал своему ученику – но мудро решил воспользоваться его славой… в своих целях.

"Ой, да что там, я ему практически как отец. Это я научил его всему, что он умеет."

"Знаешь, а если я вдруг приеду в Мору, смогу ли увидеть там Виида?"

"Просто будь со мной и сможешь увидеть его не раз. Ничего больше и не надо."

"Ой! Тогда я немедленно отправлюсь в Мору со своей младшей сестрой и племянницей. Спасибо тебе большое, и… я люблю тебя!"

"И я тоже."

Знакомая Меча1 тут же села на ближайший корабль, направляющийся на север. А сам Меч1 тем временем мужественно расправил плечи – радуясь, что только что смог закадрить себе подругу и одновременно избавился от необходимости муторного путешествия в горы Юрокина. С довольной улыбкой он повернулся и спросил у Меча2:

"Ну, так и, что ты там говорил?"

"Как я понял, для каждого монстра нужен свой подход. Мы должны атаковать его определенную часть тела – в зависимости от здоровья, защиты и навыков самого создания. При этом, надо рассчитать силу, скорость и затраты маны."

Обычно игроки особо не запаривались о таких мелочах. Для них было логичнее бить сильнее, чтобы нанести больше урона. Вот почему многие старались продумывать свои действия перед началом нападения на монстров. Однако, рассчитав точно силу и нанеся удар в слабое место противника, можно было резко понизить значительную часть здоровья даже несмотря на его прочную защиту.

"Ну, уже что-то. А то я стал скучать."

Меч1 тут же решил опробовать совет на монстрах. Тяжело было подобрать идеальную силу и скорость, рассчитав при этом защиту и навыки монстра. Но после охоты на седьмого монстра, у него наконец-то это удалось.

"Уууиии!"

Всего лишь один удар причинил созданию невыносимую боль. И тут же в его сторону полетели еще множество аналогичных атак – каждая из которых напрочь игнорировала защиту и наносила максимальный урон!

"Оказывается, это не так сложно."

Меч1 начал тестировать возможности навыка на других монстрах. Постепенно он стал интуитивно определять физическую природу каждого из них. Теперь он уже сражался на автомате.

"Гррраа!"

Он перешел с простых монстров на более сильных.

"Ваааа!"

И здесь у него все удалось.

"Это всего лишь чуть сложнее, чем разрезать пополам зернышко."

Легко избежав атаки слабого монстра, он легко взмахнул мечом. Дзынь! Его атаки наносили максимальный урон при минимальной затрате сил. Но такой опыт боя мог прийти только, если ты практически всю свою жизнь живешь бок о бок с мечом. Ведь, чтобы правильно владеть мечом, нужно идеально рассчитывать силу, скорость и точность. В итоге, новообретенная техника позволяла нанести в несколько раз больше урона, чем обычно. Правда, тяжело было использовать ее в хаотичном бою – так что, пика своей эффективности они достигала в сражении один на один. Зато именно в ней отражалось, как хорошо воин в действительности владеет своим клинком. Меч1 легко определил нужное место и тут же разрубил своего противника пополам. И ровно через несколько секунд вслед за ним попадали на землю еще десятки других тел монстров – как будто они попали в мясорубку! Меч1 уже уверенно наносил удары и смог успешно нанести более пяти таких ударов подряд. Даже самые крепкие монстры не выдерживали и погибали перед ним.

"Да, все-таки, это нелегко. Тяжело будет использовать такую технику меча во время внезапного сражения."

Дрынь!

– ----------

Вы создали новую технику владения меча. Можете дать ей уникальное имя.

Благодаря тому, что вы смогли создать первую технику меча, все ваши последующие навыки будут начинаться с промежуточного 2 уровня.

Навык владения мечом был улучшен.

Слава увеличилась на 3196.

– ----------

Использовав несколько раз подряд свою новую технику, Меч1 получил неожиданные бонусы.

"Я назову ее техникой Распределяющего меча."

Меч1 был в точности, как и его ученик Виид – с такой же чертой давать бесполезные имена другим вещам.

"Ну, теперь нужно научить этому своих учеников."

Так, сквозь труды и кровавый пот, была создана новая уникальная техника, в силе которой не было равных.

Глава №2 Неукротимая мощь Бахаморга

"Ох уж это искусство. А как же мне деньги-то зарабатывать?"

Для Виида было действительно трудным определиться на выборе новой секретной техники.

"Нужно что-то, что сделает легким заработок денег во время охоты, но и будет полезным для моих заданий."

Но главный смысл был один – больше, больше, больше денег!

"Эх, а ведь я, наверное, не смогу изменить эту скульптуру после того, как сделаю…"

Для Виида это было подобно выбору между его двумя любимыми блюдами: лапшой с черными бобами и вареными морепродуктами в остром соусе. Ну, и, естественно, для создания навыка придется вложить в скульптуру всю свою душу. Он очень жалел, что ему нужно сделать именно скульптуру – ведь у такого вида искусства были свои условия, только при которых оно могло быть реализовано. Иными словами, на картине художник мог бы с легкостью нарисовать небо или океан, а вот скульптор не мог такое изобразить в своей работе. Да и картину можно было нарисовать буквально на одном дыхании – когда как каждая часть скульптуры требовала тончайшей работы. Может быть, и художник, и скульптор были представителями искусства, но труд, который они затрачивали для работы, был несопоставим! Хм, а может создать навык, который поможет новичкам-скульпторам развивать свои навыки…

"Если я это сделаю, то, в итоге, сдохну в бедности – стану старым и ненужным. Да и сама возня с этим доведет меня до гроба."

Чем больше он думал, тем больше терялся в выборе.

"Ладно, подумаю об этом, когда подниму свой навык ваяния. Все равно мне нужно поднять полностью его – иначе я не завершу задание Мастера."

Тише едешь, дальше будешь – вот к чему пришел Виид! Немного подумав, он отправил шепот Пейлу:

"Вы там где?"

"Я на площади Виверны. Сейчас подошла Сурка – и мы собираемся вместе отправиться на задание по сбору редкой змеиной кожи."

Это было очень известное задание среди игроков Моры с

высоким уровнем. Поймав ядовитую змею и содрав с нее кожу, можно было заработать приличные деньги. Правда, задание давалось не всем – поэтому игроки старались поднять свою близость с жителями.

"Я как раз рядом – на площади Света, поэтому скоро присоединюсь к вам."

Виид быстро выполнил это простое задание вместе со своими друзьями. Правда, он все еще витал в облаках – думая, какую же секретную технику ему сделать.

"Здесь рядом есть пещера, в которой живут грязные разбойники. Они должны быть наказаны. К тому же, они украли столько богатства… Знаете, за бутылку вина я бы запросто рассказал, где это."

"Обойдешься, ну-ка, быстро говори, где это."

"Боже, это же Ваше величество!"

Особо не церемонясь, Виид буквально отбирал задания у жителей Моры.

"Вот то, что вы хотели."

"Спасибо за вашу доброту, Ваше величество. Я и не думал, что вы так относитесь к нам, простым людям…"

"Хватит ля-ля! Давай уже быстрее деньги!"

"Ах, я так вам благодарен. Вот, правда, здесь не так много – но это все, что я могу вам дать."

С учетом статуса короля Виид получал еще и +50% сверх награды. Иногда это доходило до того, что он мог отобрать последнюю одежку у бедной семьи.

"Вот поэтому все так стараются поднимать свою славу."

За ним наблюдали другие игроки – с завистливыми глазами.

"А может, это не потому, что он такой раскаченный? А просто из-за того, что он король?"

"Да брось ты, даже если бы он не был королем, он все равно оставался Виидом – поэтому легко мог бы получить эти задания. Благодаря своей славе многие ему доверяют."

"Круть… Хотел бы я подняться также, как и он."

Успех всегда порождает зависть. Сурка вдруг задумалась и спросила:

"А разве эти задания не слишком простые для Виида? Нам ведь надо просто сходить кое-куда, завалить монстра и вернуться обратно."

Его друзья почему-то решили, что он выполняет обязательно только самые сложные задания. Виид же в свою очередь любил те, которые были наиболее просты, но имели хорошую награду. Иногда даже проще поднять свой уровень,

охотясь в простых подземельях, чем идти в какое-то гиблое место.

"Последние, кто отправлялись туда, были очень искусными воинами. Но даже их постигла печальная участь, так что тебе нужно…"

"Хватит, давай уже это задание!"

"Д-да, Ваше величество!"

Виид получил очередное задание по зачистке подземелья на территории королевства Арпен. Кстати, сейчас на севере стало появляться довольно большое кол-во игроков высокого уровня. После того, как гильдии, которые управляли Центральным континентом, развалились, обычные игроки решили вместе со своими друзьями отправиться на север. Так что, видеть на площади собирающихся игроков 300 уровня стало обычным явлением. Часто встречаются и даже 400. А вот в Центральном континенте сейчас не так легко увидеть собрание игроков 400 уровня. Ведь многие из них пришли в Мору и королевство Арпен – поэтому сейчас это стало нормальным. Правда, новички часто завидовали богатству этих высокоуровневых игроков – а те в свою очередь часто любили похвалиться своими возможностями. Но Виид особо не беспокоился по этому поводу – пока налоги шли стабильно, он был доволен. Но стоит отметить, что хоть и многие авантюристы стекались на север, однако далеко не всем удавалось успешно выполнять разные задания. К примеру, были подземелья, в которых жили такие монстры, что игрокам приходится останавливаться на полпути – иначе их ждала смерть. Вот и Виид как раз выбрал одно из таких заданий.

"Эй, Бахаморг!"

"Слушаюсь!"

"Ты ведь у нас бывший защитник всея империи Арпен? Наверняка, ты очень могучий и сильный воин?"

"Ну… да, есть немного."

"Но знаешь – пока ты валялся трупом, на континенте расплодилось множество монстров. Поэтому я и принес столько в жертву, чтобы вернуть тебя. Что бы ты сейчас не сделал, это не окупи… О, это же оно?"

"Ура, мы нашли вход!"

На этот раз Виида прикрывал огромный варвар 548 уровня. Бахаморг без колебаний вышел вперед, как только они зашли в подземелье. Мейлон немного забеспокоилась:

"А будет ли с ним все в порядке?"

"Расслабься, все будет хорошо. Не забывай, он ведь защитник империи Арпен."

Бум-бам-бум-бым!

"Нас атакуют!"

"Не дайте им забрать сокровище! Включите ловушки!"

Стрелы от ловушек и магические атаки полетели в сторону Бахаморга!

"Рваааа!"

Издав боевой крик, Бахаморг бросился в бой. Это был навык, который поднимал боевой дух, здоровье и защиту всех союзников. Посмотрев на свои характеристики, Сурка удивленно воскликнула:

"Ничего себе! Это просто шикарно! Мое здоровье удвоилось!"

"А мое аж утроилось! Теперь я стала очень неплоха для такого хилого класса, как маг!"

Поскольку Ромуна была магом со слабым здоровьем, навык сильно поднял ее – а что уж там говорить о Мейлон, Зефи или Пейле. Даже Виид со своим слабым здоровьем скульптора смог поднять его аж на 70 000.

"И что вообще в прошлом смогло убить такого гиганта?…"

Во время охоты группой воины были обязательны. Если у них были слабые навыки, то это могло поставить всю группу под удар. Ведь даже те же рыцари, в отличие от воинов, не всегда могли быть сильны в сдерживании противника – прочность их брони могли снизиться, или они могли во время не защититься щитом. И в таком случае, их здоровье быстро уменьшилось бы. Даже не говоря о том, что рыцари не могут быстро перемещаться в бою. Конечно, рыцари в отличие от воинов тоже имели некоторые плюсы – но именно проблема с их скоростью раздражала многих игроков. Конечно, рыцарь мог улучшить свою скорость, скача на лошади или используя специальные навыки – но ими невозможно было пользоваться в лесах, подземельях или в горах. Для правильной игры рыцарем нужно было соблюдать множество разных условий – в то время как воин в использовании был прост, как железная кувалда. У них была крепкая защита против монстров, приличная ловкость и возможность пользоваться всеми видами оружия. Собственно, по этой причине Бахаморг изничтожал всех монстров впереди с такой легкостью, будто отбирал сладости у детей… или забирал плату за электроэнергию, за ненужное образование, получал прибыль за продажу дорогих продуктов, принимал кредитные взносы… Виид пришел в себя и, взмахнув головой, постарался выбросить ненужные мысли из головы.

"Сияющий меч!"

Рядом находящиеся Мейлон и Пейл также поддержали его в дальнем бою. Уровень этого навыка у Виида в последнее время поднялся, поэтому теперь вместо обычных птиц света вылетали

гигантские орлы. По скорости они не уступали обычным стрелам, но теперь еще легко обходили препятствия на пути. К тому же, увеличилось расстояние атаки, так что для Виида навык Сияющий меч стал полноценной дальней атакой. Что касается маны, то он был одет в Божественные рыцарские доспехи, браслет Бахарана и кольцо Сиолрии – поэтому мог не бояться насчет ее восстановления.

"Эх, вырабатывались бы также легко газ и электричество в доме, как восстанавливалась мана – я бы тогда не мучился так с оплатой."

Если ему приходилось защищаться в ближнем бою, то он тут переключался на технику Секущегося ножа. Хоть она и отличалась от навыка Сияющего меча по силе, но в такой ситуации была гораздо удобнее. Впереди всех сражался Бахаморг, а прикрывали его верные слуги Виида – Ван Хок и Торидо. Охота шла настолько легко, что Вииду даже не требовалось звать своих оживших скульптур.

"Мууууу. Наконец-то, пришло мое время!"

"Похоже, удача улыбнулась мне, гол-гол-гол!"

Правда, хоть поначалу Желтый и Золотой человек радовалась своей свободе – но потом стали скучать по Вииду.

"Я готов к работе. Мууууу!"

"Хозяин, может, нужно что-то сделать? Гол-гол-гол!"

Обычно Виид использовал в бою виверн, Ледяного дракона или Феникса. Но в последнее время Желтый и Золотой человек стали более близки к нему.

"Хмммм… Можно было бы, но… Придется взять еще больше еды, лишние расходы. Если вы понадобитесь, я позову."

Так жестоко использованные раньше, они оказались брошены своим хозяином теперь! Виид тем временем упорно выполнял задания со своими друзьями – даже несмотря на плохие новости относительно гильдии Гермес. Он был лишь занят боями в подземельях! Ведь помимо крепости Варго, сама территория королевства Арпен в последнее время расширилась. И теперь в ней есть куча подземелий, которая просто кишат разными сокровищами!

"Вот это понимаю, нормально раскачаться!"

Виид поднял 3 уровня и дошел до 418, увеличив к тому же свой навык ваяния на 3.2%. Изо дня в день он старательно охотился и делал скульптуры – так что, плоды его работы тут же окупились. А все предметы, которые он получил в подземельях, легко переработал с помощью своих навыков ковки, шитья и, естественно, ваяния. Ведь из-за статуса Виида любой, даже самый

плохой предмет можно было продать за приличную сумму!

"Мне нужен священник."

"Мы ждали, что вы придете к нам. Любой из нас будет рад вам помочь."

Виид охотился вместе со своими друзьями, к которым присоединилась еще и Союн, и решил взять в помощь священника. Поначалу Виид не хотел использовать свои религиозные достижения с церковью Фреи для таких мелочей. Но сейчас он смог сформировать дружественные отношения и с другими церквями – особенно на это повлияло создание Сада богов. Всеми известные церкви Фреи и Лю были не единственными представителями религиозного сообщества на континенте. И многие из них построили свои представительства в Море. Как только в Море появлялась очередная церковь, достижения Виида тут же поднимались каждый месяц благодаря его статусу короля. Поэтому он мог спокойно их тратить, нанимая для охоты 1-2 священников. Благодаря пожертвованиям Сада богов церкви получили огромное кол-во финансов. Хоть Виид сам и не поддерживал их в денежном формате, за счет этого материального дохода религиозные сообщества быстро расширялись. Появлялись новые соборы и церкви, нанимались рыцари для службы. Поэтому монстры не заявлялись в Мору, хоть ее армия была и не сильна – все это благодаря паладинам. Иногда их старания доходили до такой степени, что некоторым новичкам приходилось отправляться в более дальние районы, чтобы поохотиться на некоторых монстров. Кстати говоря, после зачистки монстров вокруг крепости Варго ее территория увеличилась – соответственно, и расширилась жилое место для ее жителей. После постройки великих зданий и Сада богов казна королевства вновь наполнилась от налогов. И помимо расходов на Мору и крепость Варго они уходили на защиту шахт и хранилищ зерна, которые находились за территорией городов. Собственно, поэтому требовалось увеличить армию чуть ли не в трое, чтобы защищать все эти важные точки в королевстве Арпен.

"Техника Распределяющего меча! Вот это класс! Ай да учитель!"

Он уже использовал эту технику сам, выучив ее у Меча1. Он показал Виид, как правильно использовать ее, распределяя силу и используя слабые места в зависимости от типа и класса монстра. Потратив один день, Виид тут же овладел ею. Правда, было тяжело использовать этот навык в бою – но, когда все удавалось, эффект превосходил все ожидания.

– ----------

Навык владения мечом был улучшен.

Техника Распределяющего меча была улучшена.

– ----------

Благодаря своим Божественным рыцарским доспехам и лечению священника он легко выдерживал любой урон. И его группа была вооружена самым подходящим снаряжением для охоты. Так что, скорость охоты Виида была настолько быстрой, что не имела прецедентов.

"Ого, мы потратили всего 3 часа 40 минут на зачистку подземелья."

"Кстати, это на 7 минут быстрее, чем вчера."

"А вы в курсе, что рекорд среди других групп составляет 5 часов 57 минут?…"

"Ну, мы же с Виидом."

Если его друзья с трудом верили в их успех, что уж можно было сказать о других игроках – если бы они увидели видео их охоты на доске объявлений. Уже сам Виид, Союн и Бахаморг при помощи священника буквально вытряхивали все монстров в подземельях. Конечно, Пейл, Мейлон, Ромуна, Ирен, Сурка, Хварен и Беллот обладали разными полезными навыками – но если говорить в общем, то Союн была выше всяких похвал. Как только она присоединялась к Вииду, скорость зачистки подземелий приобретала просто невероятный характер. Кстати, во время этой сумасшедшей охоты Виид смог полностью узнать все навыки и характеристики своих друзей. Это было необходимо – когда Виид знает силу каждого члена своей группы, то может легко подобрать наилучшую тактику в бою. А правильная расстановку еще больше увеличивала их скорость в охоте.

"Да и вообще – приятно играть вместе, а не одному."

Виид очень радовался ощущению быстрого роста в уровнях.

"А ведь все только начинается."

Во время отдыха он неустанно делал скульптуры. Конечно, его характеристики и навыки росли быстрее, чем у обычных игроков, благодаря выполнению сложных заданий. Но как только игрок достигает 400 уровня, раскачиваться становится тяжелее – опыт от убийства монстров уменьшался. А Вииду было тяжелее вдвойне – он ведь еще и оживлял скульптуры.

"Мда, но все равно – так дело не пойдет."

Бадырей и даже Союн далеко ушли от Виида в плане развития уровня. Наверное, он слишком часто охотится в одиночку. К тому же, он не раз замечал, как старательно сражается Союн, чтобы добить хотя бы еще одного монстра.

Постепенно набирался опыт, а сколько набралось выпавших предметов… Манауэ, друга Виида, потолстел настолько сильно, что его живот иногда стал колыхаться из стороны в сторону – из-за прибыли, которую он получил с охоты Виида.

"И все же мне нужна секретная техника, которая была бы полезна в охоте."

Виид все еще откладывал время выбора относительно техники ваяния. Естественно, он понимал, что каждая такая техника имела свои минусы и ограничения. К примеру, Оживление скульптуры понижало его уровень и характеристики. А та же техника Секущегося ножа не была уж такой сильной. Конечно, она игнорировала защиту, но урон был не большой – и эти минусы тут же показали себя, когда он сражался с Бадыреем. И это не считая того, что она сильно поглощала ману. Без своей Божественной рыцарской брони у него тогда не было и шанса. Можно также вспомнить и о Скульптурной трансформации – да, он мог менять обличие, но навыки он получал такие же, как у обычного представителя этой расы. От Великого природного бедствия он легко мог сам умереть. Навык Создание духов от короля Белсоса мог создавать духов – но Виду проще было продать этих духов шаманам!

"Все эти навыки какие-то… стремные."

Было бы неплохо, если он смог создать технику, которую можно было использовать во время охоты. Все особенности техники полностью зависели от того, какую он сделает скульптуру. Поэтому Виид очень волновался о том, как бы не сделать бесполезный навык.

Ох Донг-мин решил отоспаться в субботу.

"Оххх! Все мороженное дома растаяло. Может, показывают чего по телеку?"

Это в Королевской дороге он был крутым игроком Пейлом, который мог попасть одним выстрелом в 100 целей, но здесь, в реальности, он был простым студентом. Правда, когда он появился по телевизору во время приключений Виида, то тут же стал популярным. Его мобильный телефон не переставал вибрировать от звонков даже старых друзей, с которыми они уже давно не общался.

"Слава богу, сегодня не нужно никуда идти. Я могу спокойно отдохнуть. Наконец-то, можно расслабиться и немного почитать!"

Последнее время он столько тратил времени на охоту, что молил жизнь о хотя бы одном выходном. Ох Донг-мин лежал на диване, читая книгу, и понемногу стал дремать. Рядом сидела

мать, которая резала ему яблоко.

"Ты что, спишь, что ли?"

"Ах… Ну, чуть-чуть…"

"Чем будешь вечером заниматься? Что хочешь на ужин?"

"Ой, мам, можно мне борща."

"Ну хорошо, но тогда мне придется сходить в супермаркет. Кстати, сынок, ты сегодня не заходил в игру?"

"Я решил сделать перерыв."

"Как жаль. А может, все же зайдешь и купишь маме новую одежду для торговца?"

"Ммм, не хочу, давай потом."

Похоже, Ох Донг-мину придется этим вечером питаться дошираком.

"Ох, вы ранены. Идите сюда."

Ирен решила заняться благотворительностью около южных ворот Моры. Она лечила новичков, которые были ранены в ходе охоты на волков и оленей!

"Ого, у меня осталось всего 200 здоровья, но вы полностью вылечили меня! Спасибо вам большое!"

"Ничего страшного, в следующий раз приходите еще."

Для юных новичков она была подобно ангелу, спустившемуся с небес.

"Это же настоящая жрица южных врат!"

"Она такая милая!"

"Если ты ранен, сходи к той девушке с зеленой шляпой, она точно поможет."

Ирен также давала разные благословения игрокам. Для развития своего навыка это было просто идеально.

"Она божественна."

"Хотел бы я жениться на такой, как она…"

Много мужчин крутилось вокруг нее. Все-таки, нежные и милые девушки были популярны во все времена. Однако Ирен никому не давала шанса.

"Извините, а у вас есть парень?"

"Меня это сейчас не интересует."

"Вот как… Что ж, если вы передумаете, напишите, пожалуйста, Ромомо."

"Я подумаю."

Ирен определила в своей жизни, что будет встречаться только с одним парнем – за которого потом выйдет замуж! Кстати, иногда и Ирен не была такой милый – а жутко бесилась. Все-таки, класс священников был довольно скучным – настолько, что некоторые могли спать на ходу во время боя. Во время ночной

охоты они могли позволить себе расслабиться и поспать. А все из-за того, что священники могли только лечить или накладывать благословения. Так что, во время сражения они могли даже дурачиться от скуки. Конечно, класс священников был просто необходим в ходе охоты, поэтому к ним относились соответствующе – но играть таким персонажем могли далеко не все. А только те, кто были по природе расслаблены, спокойны и не торопливы! Хотя в случае с Ирен все было по-другому. Во время охоты Виид любил бросаться в гущу боя или даже убегать куда-то далеко от общей группы. Поэтому Ирен нужно было быть все время начеку, чтобы следить за здоровьем каждого члена группы – и Виида в отдельности.

"Ох, как же я заколебалась."

Тем не менее, Ирен старалась улыбаться подобно ангелу, леча других игроков у ворот. Кстати, она была там не просто так – ей приходилась ждать Хварен с Беллот. Те в последнее время заимели привычку снимать стресс через шопинг. В вечернее время в Море можно было найти магазины, которые продавали товары со скидкой. Поэтому девчата стали постоянно ходить на закате по ночному рынку в поисках красивых вещиц.

"Какой же вы преданный своему делу священник…"

Ирен продолжала старательно улыбаться.

Гильдия Облака контролировала более 90% всего союза Бриттен. Захватив целое королевство, они чувствовали себя непобедимыми. Но, после того, как на них напала гильдия Гермес, они поняли, как сильно ошибались.

"Кол-во убитых – 48 000. Форт Лангбот был взят."

"А что с боевой крепостью Яболлис?"

"Их окружили."

"Но у них крепкая оборона – так что, хотя бы 3 месяца они должны продержаться."

"Несмотря на небольшие проблемы с продовольствием, еды там достаточно. Также наладим поставки в крепость."

"Что еще?"

"У нас не хватает снаряжения, стрел, доспехов, оружия… Еще несколько крупных битв – и нам просто нечем будет сражаться."

Гильдия Облака созвала крупное совещание в главном зале. Они не ожидали, что гильдия Гермес настолько превосходит их. Конечно, они догадывались, что вражеская гильдия была сильнее в плане славы и военной мощи, но чтобы настолько?… В союзе Бриттен было много княжеств с развитой экономикой, поэтому они считали, что как-то смогут выкарабкаться. Они

считали себя достаточно сильными – ведь они оберегали страну от любого нападения. Но мощь гильдии Гермес оказалась за всякими разумными пределами. Каждый их рыцарь обладал очень высоким уровнем и носил дорогие доспехи. К тому же, после того, как королевство Хевен захватило королевство Калламор, гильдии было предоставлено целых 100 000 опытных командиров. Да, и в гильдии Облако было немало – 50 000, но они не смогли быстро среагировать и проворонили свой шанс. Во время битв они почувствовали огромную разницу в боевой силе. Даже не кол-вом, а качеством армия королевства Хевен легко сломила первые силы союза Бриттен.

"Совсем не обязательно отправлять все войска в одно сражение."

"Если мы немного переждем, то сможем собрать достаточно войска для контр-атаки. Также мы сможем натренировать нынешних солдат, уже сражающихся в бою."

Они хотели использовать свое осаждающее положение, чтобы успеть нанять наемников для союза Бриттен, но просчитались – многие города просто не были готовы к обороне. У них отсутствовали достаточно крепкие стены и ворота. Ко всему прочему, не всегда приходили военные поставки. Гильдия Облака не успевала пополнять запасы после того, как они были использованы на нужды войны. Если подумать, гильдия Облака выросла в союзе Бриттен и никогда не участвовала в гражданских войнах – поэтому и не имела как такого опыта введения войны. Правители замков считали достаточным выставить лучников и магов на стены, чтобы держать оборону. Но стены были ненадежны и легко ломались под натиском армии королевства Хевен.

"Может, если мы остановим Бадырея…"

"Что там насчет наемников? Если они присоединятся к нам, мы готовы поднять их оплату."

"Почти никто не рискнул. Они боятся снова проиграть гильдии Гермес."

Многие игроки союза Бриттен часто становились наемниками на службе у гильдии Облака. Конечно, гильдия не показывала себя с самой лучшей стороны – но пока были деньги, была и работа. Но в этот раз, несмотря на утроенную плату, никто не захотел идти из сложившейся ситуации. Ведь они пострадали бы еще больше, если бы постоянно подставлялись под гильдию Гермес.

"Плевать на цену, может, наймем Темных игроков?"

"Их отделение закрыто, и они сказали, что не будут участвовать в войне."

"Эх… если все так пойдет, то мы проиграем. Нас зажимают со всех сторон."

"Ну, пока у нас еще много единиц войск. Давайте их хотя немного подготовим перед основными сражениями."

"Да ну? А ведь сейчас самая большая проблема – как раз отсутствие времени для этой подготовки. Враг не останавливается ни перед чем. Наша единственная возможность – защитить два главных форта: Один и Сислей. Если они падут, мы обречены. Нужно любой ценой защитить эти боевые точки. Соберите наши силы – нужно нанести ответный удар."

В правом углу ринга – королевство Хевен. В левом углу ринга – союз Бриттен. Но, по факту, это была бойня между двумя топовыми гильдиями – Гермес и Облако. И, даже несмотря на опасность войны, многие игроки отправились в союз, чтобы лично лицезреть кровавое сражение. С одной стороны, можно было считать, что гильдия Облака уже проиграла свой бой. Но не стоит забывать, что они были одной из топовых гильдий – и точно должны были иметь несколько козырей. Конечно, гильдия Облака пока проигрывала войну, но только 10% союза Бриттен было захвачено. Враг только переступил через границы – поэтому основное сражение начинается сейчас!

Глава №3 Загадочная улыбка Союн

Виид охотился, пока не получил еще 3 уровня. Правда, было тяжело сконцентрироваться на охоте, когда на Центральном континенте творится война. Для того чтобы развивать свое влияние, королевству Арпен нужно было расширять территорию – но пока что оно достигло только деревни Юселлин.

"Гребаная гильдия Гермес…"

"Гильдия Облака так просто не сдастся. Они уже собирают огромную армию."

Игроки и жители вовсю обсуждали события войны на площади. Даже Виид, будучи королем Арпена, чувствовал давление со стороны событий, которые происходили между соседними странами.

"Надо успокоиться и не обращать на это внимание. Если вдруг заболит голова – просто выпью немного цитрамончика."

От груза ответственности за свое государство любой король мог бы просто поседеть! Это в современное время политика – всего лишь бесполезные разговоры о продажных чиновниках, преступлениях в обществе и экономических проблемах. Все, что нужно знать "модному" городскому жителю – где затариться алкоголем, кофе и лекарством от запора.

"Главное – не умереть с голода и особо не нервничать. Расслабиться перед теликом. Что уж там – в этом мире и без того хватает людей, которые хотят за мой счет поживиться."

Тем временем, война на Центральном континенте приобретала все большие масштабы. Кто бы из стран не победил – королевство Хевен или союз Бриттен – все равно на Центральном континенте появится новая мощная сила. Конечно, в этом плане королевству Арпен пока везло – ее экономика развивается на своем пике возможностей. Поэтому Виид мог пока немного расслабиться и заняться своими делами. В частности, охотой и производством скульптур. Правда, в итоге, бесконечные охоты и подземелья выбили почти всех его друзей из сил – и они решил вернуться в Мору.

"Охотиться 18 часов в день… Это ж жуть какая!"

Они тратили на охоту 18 часов в сутки – настоящие реальные 18 часов! А в Королевской дороге ведь еще и время движется в 4 раза быстрее. В общем, после пары дней их начало уже тошнить просто при виде монстров. Уж слишком быстрой и муторной была охота – поэтому они решили сбежать в Мору подальше от Виида. Он в свою очередь все продолжал качаться – в компании Бахаморга и Союн. Священники, правда, быстро

уставали – и, выжив их до капли, он приходил в город, чтобы взять новую жертву. В свободное время Виид продолжал делать скульптуры – и даже смог сделать пару работ с высоким качеством. Некоторые решил отложить до лучших времен. Все-таки, то, что он активно путешествовал по разным местам и прошел через многое, положительно сказалось на создании скульптур. Где же он только не был!

"Мда, по-моему, я стал выпускать их конвейером. Нужно сделать что-то по-настоящему достойное…"

К счастью, рядом с ним был превосходная модель для создания скульптур. И даже хороший пейзаж – яркое солнце, море, ветер и прерывистые облака. Да, иногда окружающий вид очень сильно влиял на его вдохновение – впрочем, сейчас это был не важно. Виид определился со скульптурой, бросив всего лишь взгляд на сидячую рядом Союн. Он задал ей вопрос – стараясь выглядеть как будто не сильно заинтересованным:

"Слушай, а ты не против, если я сделаю небольшую скульптурку…"

"Мммм?"

"…с тебя?"

"…"

Он подумал, что она, наверное, откажется. Все-таки, она старается даже не показывать своего лица другим окружающим. К тому же, у нее есть плохая привычка… резать некоторых игроков на кусочки. Но, к его удивлению, Союн внезапно засмущалась и слегка кивнула в знак согласия.

"Мммм… Я постараюсь сделать их самыми лучшими."

Так Виид начал использовать ее в качестве модели для своих скульптур. По какой-то неизвестной для него причине он каждый раз испытывал странное волнительное чувство, смотря на ее лицо в процессе работы. Он всегда считал, что Союн с каждой их встречей становилась все прекрасней – но сейчас ему показалось, что она поднялась на еще одну ступень привлекательности. Тем не менее, он заставлял себя не отвлекаться в таком важном деле, как создание дене… скульптур. С дрожью в руках Виид бросил взгляд на Союн – одновременно чувствую радость и смущение.

"И-извини, а не могла бы ты взять свой меч?"

"Так?"

Он решил сделать несколько ее скульптур в разных позах.

"Может, у тебя есть другая одежда? Конечно, доспех выглядят внушающе – но было неплохо увидеть тебя и в обычной одежде."

В итоге, время вместе пролетело для них незаметно. Он

сделал много разных скульптур – восстанавливающих здоровье, ману и выносливость. Просто смотря на нее, у Виида получались работы высокого качества. Внешность Союн была поистине божественна. Ей даже могла позавидовать сама богиня Фрея. Ведь все скульптуры с Союн получались самых лучших стандартов – Превосходные или даже Шедевры. Он сделал столько скульптур – но так и не смог полностью изобразить всю глубину ее красоту. Для него она была подобно Мона Лизе для Да Винчи.

"Хмм… Мне кажется, не хватает немного эмоций – поэтому скульптуры стали выходят слишком похожими друг на друга."

Сказал Виид, делая очередную работу с Союн. И это правда – в зависимости от жестов или выражения лица менялось очень многое в человеке. А как ему не хотелось сделать многие разных работ Союн? В конце-концов, какой же он тогда скульптор, если останавливается на достигнутом?

"Так, ну-ка, хлебни вина и попробуй сделать милое лицо."

Союн послушно сделал глоток и попыталась улыбнуться. Правда, не особо удачно. Виид задумался о том, как же им выкрутиться.

"Ладно, с милым лицом проехали. Попробуй сделать умиротворение. К примеру… когда ты спишь после охоты. Ну же, сделай такое лицо."

"…?"

Союн не знала, как это сделать. Ведь обычно после охоты она просто падала от усталости и засыпала.

"Ну, тогда, к примеру, ты любуешься фонтаном на площади."

"…"

"Ладно, просто валяешься на Виверне3… Во-во, вот так!"

Вдруг лицо Союн немного расслабилось. Все-таки, она себя чувствовала так спокойно, когда бороздила сквозь облака верхом на Виверне3. Виид тут же запечатлел ее лицо на скульптуре.

"А теперь я расскажу одну шутку о Серебряной и Золотой птицах…"

"Какую шутку?"

"О том, как Золотая решила выщипать все перья Серебряной…"

"По-моему, это немного жестокая шутка."

Он не знал, как правильно объяснить это словами – поэтому просто вызвал Золотую и Серебряную птицы сюда. Они начали играться между собой, пытаясь поклевывать и выщипывать у друг дружки перья. Союн наблюдала за этим и

внезапно стала улыбаться.

"Ух, как же это красиво…"

Подумал Виид и моментально стал изображать ее улыбку на скульптуре. Время, которое он проводил с Союн, летело незаметно. Стараясь на полную катушку, Виид детально и очень аккуратно вырезал получившуюся работу. Доделав, он решил показать ее Союн.

"Ну как, пойдет?"

"…"

Союн молча кивнула. То, что эту скульптуру сделал не кто-то, а именно Виид, уже сделало еще счастливой.

"Конечно, на ней выражена ты, но.. не против, если я возьму ее себе?"

"Д…да."

Хоть Союн и была смущена – в то же время, она была очень рада. Раньше до Виида всегда плохо доходили… некоторые вещи, но теперь он показал себя немного с другой – более человеческой – стороны. Виид облегченно улыбнулся.

"Да, я сорвал куш!"

Совсем недавно около Моры нашли Ледяную красавицу – скульптуру, основанную на образе Союн. Раньше Виид очень боялся ее и решил не трогать после оживления Ледяного дракона. Однако многие были просто в восторге, когда была обнаружена эта скульптура.

"Ох… Конечно, я слышал слухи, но, чтобы настолько красиво…"

"Она просто божественна. Виид – настоящий гений своего дела, если смог сделать такое."

"Хаха, я так рад – она точно скрасит одиночество такого 29-летнего мужчины, как я."

"Нет, я не могу просто так уйти из Моры, не посмотрев на нее еще раз!"

Игроки чувствовали неописуемые эмоции при виде Ледяной красавицы – и дошло до того, что культ Травяной каши решил назначить ее скульптурой №1 в Море. Все-таки, многие любили приключения Виида, но больше он был известен как великий скульптор.

"Я бы хотел увидеть что-то похожее на Ледяную красавицу."

"Может, это и глупо – но я жить не могу без нее. Каждый раз я думаю только о Ледяной красавице."

"Даже отправляясь в другие путешествия, я всегда вспоминаю ее. По приезду я обязательно вновь навещу ее."

Иногда вкусы людей были совершенно не предсказуемы.

Ледяная красавица была популярнее многих Выдающихся произведений. Глаза Виида аж округлились – когда он представил, что случится, если он выставит скульптуру улыбающейся Союн в Центре искусства.

"Каждый день там будет прорва народу. Ммм, сколько же принесет денег тогда входная плата…"

Это будет похоже на то, как в магазине продуктов в голодный год будут выставлять на продажу последний кусок колбасы. Кстати, в прошлом Виид не был удовлетворён скульптурами Союн, которые он сделал. Но на нынешних работах ее глаза светились подобно капающей росе во время рассвета. Выражение лица Союн стало более естественным – ведь Виид делал его с натуры. Не важно, какой уровень навыков был у других скульпторов – сделанные сейчас Виидом скульптуры не имели себе подобных.

"Нет, мне точно стоит сделать выставку с их участием в Центре искусств. Хотя… может, это не самая лучшая идея."

Виид решил сберечь свою работу для продажи до лучших времен.

"Немного подождав, я смогу в будущем толкнуть ее за очень крупненькую сумму."

Как не посмотри, в этом плане Виид всегда оставался… Виидом. Кстати, все это время он продолжал охотиться в компании Союн, Бахаморга, Ван Хока и Торидо. Можно сказать, они были дружной семьей, которая просто отправилась в небольшой уикенд! Почти дружной…

"Фууу, для настоящего аристократа невыносимо находиться в обществе вонючего варвара."

Ван Хок всегда отличался своей преданностью, но вот Торидо был вечно чем-то недоволен. Правда, в итоге, Бахаморг все же поймал его и надавал тумаков. Уж что-что, а сражаться он любил. По своей природе он уже был сильным. И хоть он и стал слабее после оживления Виидом – но нисколько не растерял свою жажду настоящей битвы. Иногда он настолько входил в раж, что Виид и Союн просто шли без дела вслед за ним. Но вот сам Бахаморг не до конца принял Виида как нового хозяина.

"Единственный человек, которому я остаюсь верным – великий император Гейхард фон Арпен!"

Бахаморг считал не достойным прислуживать хозяину, который был слабее его. Поэтому сопровождал Виида только потому, что он его оживил. И не всегда во время вступал в сражения.

"Пффф, эти слабаки."

И это с учетом того, что Виид и Союн могли легко бросить

вызов любому боссу в подземелье. Но все изменилось – когда Бахаморг увидел, как Виид делает скульптуру Союн. Он напомнил ему Гехарда фон Арпена! Наблюдая за тем, как работает Виид, Бахаморг вспомнил своего императора. Так что, в итоге, варвар сдался и решил помочь своему новому хозяину с заданиями.

Виид решил максимально сконцентрироваться на местных сокровищах! В последнее время они стали еще больше получать разных заданий от жителей королевства Арпен по зачистке пещер и подземелий. Смотря со стороны, можно было заметить, как серьезно сосредоточен Виид на своем деле.

"Ах, с таким королем можно не беспокоиться о будущем королевства. Он защитит нас от любой опасности."

"Наконец-то, кто-то смог зачистить подземелья Холден. Хотя не удивлен – ведь это наш король! Его величество всегда великолепен."

"Я часто видел старика у входа в деревню, который все искал свои потерянные вещи. Многие люди пытались помочь ему – но их постигла неудача. Но он смог это! Его величество сделал это!"

Среди жителей шло много слухов об успехе Виида в охоте и заданиях. Было множество нетронутых подземелий, где еще сохранились настоящие сокровища. Правда, в прошлом монстры ведь разграбили империю Нифльхейм – так что, богатств осталось не так уж и много, и насладиться удачей могли далеко не все. В процессе Виид не забывал медленно, но верно поднимать свой навык ваяния. Помучив еще немного Союн, он принялся за Пейла, Хварен, Беллот, Ирен и Ромуну.

"Эх, женщины такие ранимые существа. При создании их скульптур мне приходится делать каждую деталь невероятно красивой – даже если в реале все совсем не так…"

Вот такую маленькую житейскую мудрость Виид познал за все время, пока он делал скульптуры всей женской половины их группы. Возвращаясь к Бахаморгу, можно сказать, что его сила была просто невероятной – до того, что он мог легко покласть даже монстра класса босс. В нем текла настоящая жгучая кровь варвара! Даже просто своим видом он уже привлекал окружающих монстров. Иногда даже, завидя его, они бросались на всю группу – потому что чувствовали исходящую от него агрессию.

"Хм, надо немного поднять свое сопротивление и стойкость."

Проблема с уровнем Виида особо не беспокоила. Но вот

свои навыки и характеристики нужно поднимать – иначе в будущем он мог попасть в тупиковое положение.

"Бахаморг, поменяемся местами. Не вздумай меня защищать от атак монстров."

"Ну, если ты так хочешь…"

Виид тут же бросился в атаку.

"Вот он, вкус настоящей охоты!"

Адреналин вновь забил по его немного заплывшему телу! Как всегда, Виид больше атаковал, чем защищался. Но если раньше у него не было священников, и приходилось все-таки следить за своим здоровьем, то сейчас он мог даже не заморачиваться об этом. Бахаморг старался делать вид, что ему все равно – но каждый раз, когда здоровье Виида достигало опасной точки, он тут же издавал боевой крик – чтобы привлечь атакующих монстров. А в этом время священник мог быстро подлечить здоровье Виида. И, конечно, не стоит забывать о свадебном кольце Сиолрии! Когда жизнь Виида находилась в опасности, оно сразу передавала ему немного здоровья от носителя другого кольца. Конечно, кольцо не спасало от атак действительно сильных монстров – но, все же, было очень полезно. Виид также использовал навыки берсерка. В прошлом он не сражался так яростно, потому что не нужно было – Бахаморг был рядом. Но, все-таки, Виид всегда любил именно такую охоту – когда чувство боя просто захватывало сердце! К тому же, это хорошо влияло на его характеристики и некоторые навыки.

"Хм, а король не так уж и плох."

Прелесть подземелий была еще и в том, что сокровища, которые он найдет там, не зависели от близости с жителями – в отличие от награды за задания. И сейчас, путешествую по королевству Арпен, он встречался со многими новичками по пути – подумать же, это ведь игрок, который изучил весь Джиголас и одолел Бессмертный легион! По крайне мере, так думали новички – поэтому слегка нервничали, когда шли рядом с ним. Виид решил им немного помочь:

"Если вы пройдете еще чуть-чуть вперед, то наткнетесь на стаю голодных гиен. Примерно в 32 метрах отсюда."

Точное кол-во он назвать не мог, ведь он узнал их издалека – по их шкуре. Кстати, она была довольно дешевой, поэтому он просто пробежал мимо – поскольку не посчитал достойным тратить на это время.

"Спасибо вам большое. Извините, как вы думаете, нам по силам их одолеть?"

"Если вы достигли 65 уровня, то да… Он где-то в 60 уровнях."

"Неее, нам, они, наверное, не по зубам…"

"Я легко могу оценить вашу силу по снаряжению. Один из вас носит кольчугу, а другие – кожаную броню. Разве эта броня не повышает защиту против укусов диких зверей?"

5 человек, из которых состояла эта группа, радостно закивали головой.

"Если вы будете осторожны, все будет в порядке. Просто сражайтесь внимательно и не спите на ходу."

"Огромное вам спасибо… за вашу доброту."

"Все в порядке. Мы должны помогать друг другу."

У Виида на все это были очень веские причины. Ведь, если бы эти игроки просто погибли, то кол-во налоговых выплат бы уменьшилось. Кстати, в итоге за все это время его навык ваяния поднялся до 61,5%, навык ремесла – до 63,7% продвинутого 9 уровня, навык готовки – до 99% промежуточного 9 уровня, навык ковки – до продвинутого 1 уровня и навык шитья – до промежуточного 9 уровня. В отличие от его боевых навыков, все, что касалось производства, было почти в топе.

"Нужно добить уже навык ваяния, если я хочу создать секретную технику…"

Виид так и не определился насчет нее во время охоты. Уж слишком много соблазнительных вариантов было у него в голове – и все касались денег. А ведь после скульптур Союн его навык ваяния сильно поднялся – поэтому самое время уже решаться. В одном он был уверен – ему нужна техника, которая поможет ему охотиться. Пока он думал об этом, в его голову вдруг пришла одна мысль:

"А ведь каждый раз я выкачивал из кольца здоровье-то Союн – и она была не против."

И, кстати, как берсерк, она, наверняка, могла сражаться с большим кол-во монстров – как тот же Бахаморг. Но вместо этого она лишь молча наблюдала, как Виид делает очередную скульптуру. И смотрела с зачарованными глазами. До Виида понемногу стали доходить некоторые мысли, поэтому он собрался с духом и спросил:

"У меня есть очень серьезный вопрос."

"…?"

"Если я вдруг возьму в долг, ты станешь моим гарантом?"

"…"

Это был вопрос, которым Виид хотел проверить ее истинные чувства. В наши дни так легко можно проверить, насколько, по-настоящему, тебе преданы друзья.

"Нет, она точно не согласится."

Но, к его удивлению, Союн кивнула.

"Серьезно?"

"Да."

"Хммм… Тогда, если я вдруг буду в опасности во время охоты, ты пожертвуешь своей жизнью ради меня?"

Союн вновь кивнула. По ее глазам он понял, что для нее это было само собой разумеющееся.

"Точно, она ведь уже умерла один раз от рук Кубичуя в Джиголасе, когда пыталась спасти меня."

Виид решил предложить что-то более серьезное:

"А если я вдруг стану жертвой финансовых схем "пирамиды"?"

"Я выкуплю твои долги."

"А если мне будут нужны деньги на казино?"

"Я передам тебе свой банковский счет."

Для Виида это было самая высокая степень доверия в современном обществе! Но он решил так просто не сдаваться:

"Вот это она точно не спустит."

Говоря, он сосредоточился на том, что она сейчас ему ответит:

"А если я буду болен? Мне придется транспортировать органы… Ты отдашь свои?"

"…"

К примеру, даже пересадка печени была не самой легкой операцией. Она сказывалась на здоровье, и срок восстановления был большой.

"Отдам."

"Даже если это… пересадка костного мозга?"

"Ради тебя я это сделаю."

Наконец-то, Виид в полной мере понял все чувства Союн.

"Я не всегда буду здесь. Поэтому, пожалуйста, присматривай иногда за Ледяным драконом, вивернами и Желтым."

"…"

Глава №4 Битва за замок Сислей

Пока Виид старательно охотился, ситуация с гильдиями Гермес и Облако все сильнее накалялась. Упорная борьба заставила обе стороны привлечь максимальное кол-во своих ресурсов! Правда, гильдия Гермес имела самое большое число игроков – и каждый из них был более высокого уровня, чем в гильдии Облако. А благодаря тому, что армия королевства Хевен лучше обучена, она смогла легко продвинуться вперед на ранних этапах. Но не все так было просто – для контроля такой территории необходимо было огромное число солдат. Все-таки, нынешняя позиция гильдии Облако далась им не за красивые глаза. Так что, собрав большие силы благодаря нанятым наемникам и другим гильдиям, они смогли нанести ответный удар! В итоге, гильдия Гермес потерпела первое поражение в ходе этой захватнической войны. Сражение стало более затяжное. Поля и зерновые хранилища была уничтожены, деревни – сожжены дотла. Ежедневно обе гильдии яростно боролись за каждый кусок земли. Таким образом, военные силы обеих сторон собрались у замка Сислей, важного связующего звена в союзе Бриттен. Если гильдия Гермес сможет захватить этот замок, то, как минимум, 3 города сразу же падут к ее ногам. Поэтому гильдия Облако использовала все свои силы, чтобы защитить эту область. Победа или поражение в этой битве будет влиять на последующие события в войне – поэтому телестанции решили заснять сражение в реальном времени. Очень многим игрокам было интересно взглянуть на это событие – ведь оно решало судьбу двух королевств. Да и не только – баланс всех сил Версальского континента изменится после этого боя. Поэтому Пейл предложил Вииду:

"Друг, может, выпьем пиво в таверне Моры и посмотрим на битву?"

И добавил:

"Мы как раз давно уже тебя не видели."

И это было верно – Виид был занят в подземельях, и его особо не интересовали события, связанные с войной гильдии Гермес. Так что, это было бы нормальным, если бы он потратил этот день, как обычно, на зачистку подземелий. Виида спросил у Пейла:

"Правда, что тот, кто выиграет в битве за замок Сислей, победит во всей войне?"

"Ага. Мейлон сказала, что там собрались слишком большие силы. Поэтому тот, кто потеряет свои войска в бою,

потеряет вообще всю свою армию. Если победит, к примеру, гильдия Облако – то они смогут вернуть свои земли и еще сильнее усилить свое влияние в королевстве Лесалль."

"А если победит гильдия Гермес?"

"Вероятность этого, кстати, очень высока. И в случае успеха у союза Бриттен не останется сил, чтобы сопротивляться захватчикам. Поэтому Облако так активно собирает силы. Это сражение решит исход всей войны."

Конечно, игроки воскрешаются сразу через день после своей смерти. Но игроки высокого класса могут многое потерять из-за этого – так что, факт смерти может сильно повлиять на них. Поэтому, если одна из гильдий потерпит поражение, ее игроки почувствуют давление со стороны и не смогут так быстро оправиться. Бог с игроками – ведь обычные солдаты будут навсегда убиты. А чтобы вновь поднять их число, нужно потратить много времени и денег на тренировку новых сил. Так что, если солдаты и рыцари погибнут в битве за замок Сислей, будет невозможным быстро восстановить потери. Хварен сказала милым голосом:

"Виидушка, дорогой, я буду ждать тебя в таверне. И принесу с собой куриные крылышки."

Одно из самых приятных развлечений – наблюдать за большими событиями, попивая пиво и поедая куриные крылышки. Люди часто собирались ради этого в тавернах. Но Виид покачал головой:

"Нет, таверна – не вариант."

"Эх…"

Хварен была огорчена. Может быть, из-за того, что она не выспалась, она выглядела не так хорошо? Странно, к тому же, многие игроки любили наблюдать такие сражения именно в тавернах городов по типу Моры. Особенно всем нравилось в очередной раз поругать то, что творит гильдия Гермес. Но у Виида была другая идея:

"Представь, сколько людей соберется около самого замка Сислей?… Давайте лучше отправимся туда и будем продавать жареные крылышки и кальмаров."

"А ведь, правда!"

Радостно сказала Хварен на слова Виида. Выражения лица Пейла, Сурки, Зефи, Ромуны и Беллот тоже изменились. Одно дело – наблюдать через кристалл, а совсем другое – видеть сражение в реале. Конечно, можно было полететь на вивернах, но проще было использовать навык Юрин – Картинная телепортация.

Рядом с большой рекой Лука с минуты на минуту должна

была произойти крупная битва за замок Сислей. В его сторону уже стройным маршем шла армия гильдии Гермес общим числом в 310 000 человек. Замок Сислей был центральным связующим звеном в союзе Бриттен, поэтому сюда было направлено огромное кол-во военной силы. Перед замком Сислей находилась равнинная местность, удобная для прямого сражения – но гильдия Облако решила отсидеться. Они ждали подкрепление, которое должна прийти из Бермера. Если они появились в ходе осады, то возможно было бы зажать вражескую армию с двух сторон.

"Вкусный арахис!"

"Свежие кальмары! От торговца Янсона – только самые качественные продукты!"

"Прохладные лимонады, вино, пиво! Кол-во ограничено!"

На холме рядом с замком собралось множество зрителей. Здесь было безопасно наблюдать за сражением, даже если бой распространился бы на другие территории союза Бриттен. Люди собирались, будто на шоу! И, естественно, Виид был не единственный, кто додумался заработать на этом.

"Ничего, здесь еще есть место, где мне можно развернуться."

Он заранее приготовил повозки, набитые кальмарами, арахисом, попкорном, мясом, пивом и другими напитками. Ему помог с этим Манауэ, направив посылку в союз Бриттен. Ингредиентов здесь хватало, чтобы набить едой еще три такие же повозки! Так что, Виид хотел убить двух зайцев одним ударом – заработать денег и поднять уровень навыка готовки.

"Внимание, просто посмотрите на этот шикарный окорок. Слова здесь будут лишние! Всего 9 золотых!"

Он решил пойти хитрым путем – и поднял цену за товары, чтобы выделиться среди других! С одной стороны, продавая вкусную еду за более высокую цену, чем его конкуренты, он мог получить больше прибыли. С другой, такая цена могла заинтересоваться людей, которые могли бы поддаться любопытству – чтобы узнать, что же это за такая еда.

"Вы чувствуете? Откуда доносится такой приятный запах?"

"Вон там кто-то продает. Может, попробуем?"

Занимаясь продажей, Виид поглядывал на то, что твориться около самого замка. Атмосфера там постепенно накалялась. Создавалось впечатление, что в любую секунду грядет сигнал к наступлению!

"Эй, Виид!"

"Мы здесь!"

Хварен, Беллот и Сурка уже пришли. Они пришли сюда

заранее и дожидались момента, чтобы подключиться.

"Ого… Как захватывает."

"Наверное, это редкая возможность увидеть такое."

"Конечно. Не факт, что мы сможем еще раз наблюдать что-то похожее."

Они хотели немного пройтись, чтобы осмотреть происходящее со всех сторон, но Виид тут же нагрузил их работой.

"Я буду очень благодарен, если вы поможете. Держите фартук."

Виид даже специально приговорил необходимое кол-во рабочей одежды. Все-таки, собралось многое желающих, что посмотреть битву, и все они могли быть его потенциальными клиентами.

"Ммм, вкуснятина."

"Друг, когда мои куриные крылышки будут готовы?"

У прилавка Виида понемногу стала образовываться очередь.

"Куриные крылышки сейчас стоит 11 золотых."

"Ого, а почему цена так поднялась?"

"Хорошо продается. Если вас не устраивает, купите в другом месте!"

"Каков наглец."

"Спасибо за ваш комплимент."

Вот он, настоящий беспринципный торгаш! Пока вокруг проливается кровь, Виид проливает кетчуп на жареные крылышки! А с учетом того, что людей собралось много, задирать цены было не проблемой. Виид жарил курицу и менял сковородки с маслом. Это было необходимо – ведь некоторые клиенты иногда наблюдали за ним. И чтобы не светиться, он просто заменял сковородки одну за другой, чтобы не тратить старое масло! С учетом навыков готовки Виида никто не замечал в еде этот… секретный ингредиент!

"Пфф, даже если бы я использовал прошлогоднее масло, они бы не поняли разницу."

Вместо масла он также использовал чистое животное сало. И собирая его со старых сковородок, он тут же использовал его для обжарки новой порции мяса. Конечно, из-за всего этого его навык готовки не сильно поднимался. Вот если бы Виид готовил для личных целей, тогда бы он не стал скупаться на продукты. Но, поскольку это было для публичной продажи, такие мелочи, как второсортные продукты, его не беспокоили!

"Подходите-подходите! Посмотрите на эту слегка обжаренную курицу – можете не беспокоиться, она легко

усваивается. Кол-во ограничено – поэтому поспешите!"

Виид специально занял место, чтобы было удобнее наблюдать за битвой. Конечно, гильдия Гермес здесь выступала агрессором, но нельзя не сказать, что ее армия производила определенное впечатление. Все было не просто так – таким образом, людям передавалась безнадежность самой мысли пойти против гильдии с такой военной силой.

"Просто невероятно."

"Да, за сражениями гильдии Гермес всегда интересно наблюдать. Их военная мощь просто ошеломляет."

"О, смотрите, тот самый гигант – рыцарь Боемонг."

Боемонг был символом всей военной мощи гильдии Гермес. Он состоял в королевской страже Бадырея и, судя по предметам, был около 440 уровня. Его легко можно было заметить по огромному телу, которое сильно выделялось среди других рыцарей. И не зря – ведь он был варваром. Виид, тем временем, продавал воду, рассматривая его:

"А он силен. И снаряжение дорогое. Я бы постарался по-быстрому избавиться от него, если бы встретился один на один."

Разделив силы, гильдия Гермес стала наступать в сторону замка Сислей с двух сторон. Бадырей решил командовать отрядами, которые отправились пересекать реку Лука, чтобы задержать подкрепление с гильдии Облако. Боемонг же, в свою очередь, управлял войсками и осадными орудиями, которые должны были захватить сам замок. Он был из тех людей, которые не могли долго сидеть на одном месте.

"Всем рыцарям, в атаку! Уничтожьте тех, кто противится священному объединению континента под руководством королевства Хевен!"

Гильдия Гермес бросила в атаку все свои силы!

"Ох, похоже, началось."

"Серьезно?"

"Ого, просто шикарно."

Медленно продвигались осадные орудия на колесах под градом магических атак – в виде огненных шаров, ледяных копий, земляных монстров и т.п. Но гильдия Гермес ожидала это и использовала своих магов, чтобы окружить осадные оружия магической защитой – из воздуха или воды. Можно было услышать резкие взрывы от столкновения атакующей магии с защитой! Небо заполнили горящие стрелы, вокруг тряслась земля. Не вся магическая защита выдерживала натиск, и в итоге часть осадных орудий были разрушена в щепки. Вот оно, настоящее столкновение волшебства! Но, даже несмотря на потери, гильдия Гермес все еще располагала 220 осадными

орудиями. Они привезли все машины – даже те, что не использовали при захвате королевства Лесалль. Очень важно было пробить стены замка, иначе они бы не устояли под градом магических атак.

"Вперед, уничтожить замок! Открыть огонь!"

"Огооонь!"

Горящие стальные стрелы, выпущенные из осадных орудий, полетели в сторону замка Сислей. Маги не смогли сдержать их мощь, и они повредили некоторые башни и стены замка. Так, прекрасный пейзаж около замка Сислей и реки Лука превратился в кровавое побоище. Виида тоже, кстати, постигла неудача – бушующее сражение отвлекло зрителей от товаров. Осада длилась уже 30 минут… 1 час… Постепенно люди перестали обращать внимание на время. Правда, осадные орудия стали выходить из строя, и после продолжительного использования ломались.

"Всем, наступаем!"

Послышался сигнал к атаке. Армия королевства Хевен стала продвигаться вперед. Небо перед замком Сислей вновь заполнилось стрелами. Гильдия Гермес шла к воротам, убивая по пути мелких монстров.

"Урааа!"

"Вперед! Убейте всех!"

"За королевство Хевен!"

"За его величество короля Бадырея!"

Не обращая внимание на яростный огонь со стороны защищающихся, войска королевства Хевен продолжали наступать в сторону стен замка. Они пытались использовать лестницы, чтобы забраться на стены. Да, находясь на высоких каменных стенах замка, солдаты союза Бриттен были в выгодном положении. Но гильдия Гермес решила идти в лобовую атаку, несмотря на потери – чтобы доказать свое лидирующее положение. На поле боя присутствовали игроки 300 и даже 400 уровня, и было видно уже множество убитых.

"Ммм, сколько же их дохнет."

Виид решил насладиться сражением после того, как активность покупателей поубавилась. Многие известные игроки, которые представляли местные деревни и города, находились за стенами крепости, но и их постигала смерть – от снарядов осадных орудий. Вообще, все игроки Версальского континента считались основной боевой силой. И Виид наблюдал, как эта боевая сила так легко умирает в бою.

"Неплохо, неплохо."

Кровь проливалась на поле боя. Победа или смерть – вот

что ждало любого сражающего.

"Вау! Ты видел эту магию?"

"Ага. Сотни людей буквально за одну секунду поглотил огненный вихрь."

"Ничего себе…"

"Глянь на тучу пыли вон там…"

"Точно, там что-то есть."

Игроки, собравшиеся на холме, чувствовали восхищение при виде происходящего. Конечно, война – это не то, что может вызывать положительные чувства, но любой при виде таких масштабных действий не мог не проникнуться боевым духом сражающихся. Битва разгоралась все сильнее с каждым разом, как увеличивалось число солдат у стен замка.

"Тушите пожар!"

"Атакуйте всех! Не дайте никому уйти."

Вокруг начал полыхать огонь от магии и духов, однако королевство Хевен моментально потушила его.

"Эх, вот было бы классно, если бы они перебили друг друга…"

Пока Виид внимательно наблюдал за сражением, со стороны королевства Хевен послышался звук рога. И их войска, которые собирались у стены, тут же замерли. Битва на стенах все еще не стихала, но остальные солдаты внезапно остановились.

"Что случилось?"

"Почему они это сделали? Ведь захват стен и так идет с таким трудом."

Зрители не понимали происходящего. Ведь стены замка Сислей и без того было тяжело преодолеть – а войска зачем-то остановились на полпути. Но одно было ясно – королевство Хевен были не таким слабым, чтобы так вот просто сдаться.

"Что-то не так."

Виид почувствовал, что сейчас что-то произойдет. И тут вперед вышел игрок в черной мантии.

"Кробидун!"

Да, тот самый некромант, который помогал Бадырею в Мельбурнских шахтах! Нынешний Кробидун сейчас мог вызывать даже Рыцарей хаоса. Гильдия Гермес помогла ему поднять силу, дав редкие предметы и возможность охотиться в исключительных местах. Так что, благодаря своим навыкам он смог занять высокое место в самой гильдии. Жуткий голос Кробидуна послышался посреди битвы:

"Восстаньте, мои воины!
Вернитесь в тела, что были изуродованы,

Придите в этот грешный мир
И начните свой ужасный пир.
Воскрешение мертвых!"

Темная сила прошлась по полю битвы. Трупы игроков высокого класса стали нежитью. Можно было заметить большое кол-во скелетов. К тому же, с учетом того, что мертвые тела вокруг были еще свежие, значительное кол-во зомби поднялось у стен, отгоняя мух вокруг себя.

"Уничтожьте всех!"

Мертвые стройным маршем двинулись в сторону замка. Тем временем, гильдия Гермес старалась починить сломанные осадные орудия, чтобы вновь открыть огонь по стенам замка. Несмотря на вражеские атаки, нежить продолжала наступать. Сила мертвых позволяла легко выдерживать практически любой урон. Виид почувствовал, как его охватил азарт.

"Эх, если бы там был я… Но не судьба."

Гильдии Облако и Гермес были очень известными на весь континент – и многие игроки с радостью становились их частью. Кстати, поэтому в ходе сражения можно было увидеть много известных игроков. Но для Виида известность была не показателем – и он легко мог оценить их возможности.

"Хм, а если бы на их месте был я…"

Точно стоило бы воспользоваться Скульптурной трансформацией. Можно было стать воином Хаоса – хотя, конечно, некромант был бы все-таки предпочтительнее. А со своим полным набором Бархана он мог бы поднять просто нескончаемое кол-во мертвых! Темная аура также усилила их мощь. Такие действия легко бы изменили ход сражения. Медная пластина отдыха еще больше прибавила сил нежити – правда, ее прочность сейчас всего 1 ед. Также Виид имел много боевого опыта как некромант, участвую в задании Бессмертного легиона Бархана. Так что, можно сказать, что благодаря навыкам Скульптурная трансформация и Сила, способная обмануть смерть Виид по праву считался сильнейшим некромантом на всем континенте.

"Хм, а это было бы весело."

Для него было бы не важным, сколько солдат бы вышло против него. А о священниках, которые могут использовать святую магию или мифриловое оружие, мог позаботиться Бахаморг. И тут бы его навыки некроманта заиграли бы всеми красками… Пока Виид утопал в своих фантазиях, игроки, наблюдающие за замком Сислей, становились все более шумными.

"Ладно, меня ждут куриные ножки."

Жаль, что он не мог участвовать в битве. Его руки иногда начинали дрожать при виде тех или иных сцен боя. Пока Кробидун отвлекал врага все новой и новой нежитью, гильдия Гермес смогла полностью отремонтировать осадные орудия! Защитникам крепости, в свою очередь, пришлось тратить много своих ценных ресурсов и маны магов – только лишь для того, чтобы оставить некроманта. Уровень Кробидуна сейчас достиг 449.

"Высасывание маны!"

"Жертвоприношение!"

Он использовал раненных солдат, чтобы восстановить свои здоровье и ману. Конечно, многие мертвые уже были уничтожены армией союза Бриттен – но на земле присутствовало еще множество трупов. Королевство Хевен понимало, что рано или поздно их противник начнет сдавать. К тому же, очень много проблем приносили осадные орудия, которые вели огонь по замку. Да и был еще Кробидун, который был явной занозой из-за своих навыков некроманта.

"Кстати, знаете, мне это напомнило, как Виид однажды сражался с Костяным драконом."

"Точно. Тогда было что-то похожее."

Толпа заговорила об одном и том же – о битве, в которой участвовал Виид в качестве некроманта. В итоге, ворота все же открылись – и оттуда начали наступать войска гильдии Облако. Рыцари находились впереди, а пехота прикрывала тыл.

"Вперед! Мы защитим союз Бриттен."

"Остановим же королевство Хевен здесь. Не позволим больше ступать по нашей земле!"

Пехотинцы шли стройным маршем – но со стороны не внушали доверия. А все, потому что за весь бой королевство Хевен так и не понесло конкретных потерь за все это время. Все эти шаги противника были слишком предсказуемы для гильдии Гермес. Уверенные в себе, они даже не выдвинули свои отряды рыцарей.

"Наступаем! Разбейте их."

Армия защитников устремилась в сторону осадных машин, ведущих огонь по замку Сислей.

"Сокрушите эти машины войны!"

Рыцари противника отступили за линию пехоты – естественно, гильдия Гермес предвидела такой ход врага. Все, что делала сейчас гильдия Облако, было в пределах их ожидания. В ответ на защитную армию полетели стрелы и магия. И хотя рыцари союза Бриттен все-таки прорвали оборону и уничтожили

половину осадных орудий, их взяли в клещи и полностью уничтожили! В итоге, огромное кол-во солдат и построек в крепости было уничтожено прежде, чем гильдия Облако вывесила белый флаг. Знаменитая на весь континент крепость пала в течение всего лишь одного дня. Гильдия Гермес жестко расправилась с защитниками. После того, как войска проникли в замок, все защитники или жители, которые отказались сдаваться, были уничтожены. Даже обычных игроков забили до смерти! Слухи о жестокости гильдии Гермес распространились по всем ближайшим землям. Боевой дух и верность жителей стала очень низкой. Репутация гильдии Гермес была очень плохая, поэтому на захваченных территориях происходило много внутренних проблем. Но прибыль, которую она получила при захвате этих земель, была огромна.

"Ну что ж, пора и нам покинуть замок Сислей."

"По крайне мере, королевству Хевен пришлось немного попотеть перед захватом."

"Посмотрите на те места, где были разрушены стены. Вот это сумасшедшая сила…"

"Ну да, деньги делают свое дело. Припереть с собой столько осадных орудий…"

Зрители, наблюдавшие сражения, были одновременно восхищены происходящим и недовольны. Все-таки, силу гильдии Гермес нельзя было недооценивать.

"Говорят, отряд Бадырея уже уничтожил подкрепление гильдии Облако, которое направлялось к замку."

"Серьезно?"

"Чтобы нанести врагу сразу столько урона… Да, они сильны."

Таким образом, гильдия Гермес захватила замок Сислей и получила в придачу 3 города. Они были центрами торговли и производства, поэтому отличались густонаселенностью. Так влияние гильдии Облако в союзе Бриттен снизилось, а гильдия Гермес заявила свои права.

Пару дней спустя гильдия Гермес сделала важное объявление: королевства Хевен, Калламор, Лесалль и союз Бриттен станут частью новой империи Хевен. Размер территории, населения, экономическая сила и влияние позволяет им провозгласить такой статус своей страны. А королевство Хевен, естественно, будет центром империи – под управлением гильдии Гермес.

"Мда, что-то мне это не нравится."

"Приплыли."

"По-моему, попахивает… чем-то не хорошим."

Многим не понравились свежие новости от гильдии Гермес. Целый континент был буквально перевернут с ног на голову из-за королевства Хевен. Ну, и конечно, многие завидовали такому успеху. Ко всему прочему, глава гильдии Лефей объявил, что они пока прекращают военные действия:

Мирная гильдия Гермес столкнулась с тем, что королевству Лесалль угрожает культ Эмбрью. Мы приняли сложное решение остановить военные действия и восстановить положение в королевстве Лесалль. Ведь в данный момент множество игроков там страдают от сложившейся ситуации. Нам так же нужно исправить последствия злодеяний гильдии Облако, которые были совершены в союзе Бриттен.

Но объявление об остановке захватнической войны со стороны гильдии Гермес лишь еще больше напрягло обстановку на континенте. Никто ведь не говорил, что они могут сделать, чтобы восстановить спокойствие на своей территории. Но гильдия Гермес действительно стала заниматься прекращением беспорядков в королевстве Лесалль. А поскольку города и замки в союзе Бриттен тоже были недавно захвачены, им требовалось должное руководство, чтобы сохранять порядок. Для многих такое заявление о победе было очень неожиданным! Даже гильдия Облако была озадачены их действиями. Все-таки, они ведь были врагами. А гильдия Гермес захватила всего 1/3 территории союза Бриттен – и остановилась на этом. Ладно, в любом случае, мир наступил вновь, и многие игроки в союзе Бриттен радовались этому.

Ю Бюнг-чжин попивал какао и наблюдал в монитор объявление гильдии Гермес, восхищаясь действиями Лефея.

"Хаха, понятно же, что королевство Лесалль и союз Бриттен слишком тяжелая добыча. Если хапнуть слишком большой кусок, можно нечаянно подавиться. Ведь будет не так легко контролировать захваченные земли."

Их основная цель была в захвате самой лучшей территории союза Бриттен! А если бы они позарились на все сразу, то не смогли бы удержать это. Восстания и сопротивление стали бы разрастаться, увеличилось бы число внутренних проблем. А такое объявление окончание войны сделало многих подозрительными в отношении дальнейших действий гильдии Гермес. Конечно, некоторые простаки поверили бы в это – но основная часть вряд ли. Ведь могла ли гильдия Гермес так просто

бы сдаться из-за какого-то культа Эмбрью или иных проблем? Другие гильдии знают о возможностях своего противника и начали бы подготавливаться. Но это было бы выгодно и для самой гильдии Гермес. Пока ее враги упорно собирали силы и тратили деньги, гильдия смогла бы воспользоваться этим временем, чтобы усилить и натренировать войска на захваченных территориях. Также они смогли бы продолжать захват королевства Туллен через гильдию Беден. Гильдия Гермес уже захватила часть союза Бриттен – поэтому ей можно было сильно не беспокоиться о гильдии Облако. Они потеряли огромное колво земель и больше не могли называться одной из топ-гильдией. Произошел бы отток игроков, часть из которых присоединилась бы к вражеской гильдии. Таким образом, благодаря своим хитрым действиям гильдия Гермес убила сразу нескольких зайцев одним ударом.

"А он молодец. Он понимал, что удержать такие огромные территории будет тяжело – поэтому отступил. Умен парень, не спорю."

Военные силы в королевстве Хевен и Калламор все еще продолжали свою подготовку. Если взвесить все сложившееся, можно было легко понять, что они готовятся к захвату всего континента. И когда они будут готовы, наступит война, и тогда уже некому будет остановить гильдию Гермес. Вдруг Ю Бинг-чжин вспомнил о Виде. Впрочем, он каждый раз вспоминал о нем, когда пил какао. Бог войны… Настоящая легенда Королевской дороги и икона всего простого народа. Однако ситуация вокруг Виида становились все хуже и хуже. Все ведет к тому, что огромная и мощная армия гильдии Гермес подомнет под собой весь континент. А ведь огромная власть будет дарована тому, что станет первым императором всего континента. Это было обещание корпорации Юникорн, и то, к чему стремятся Бадырей и гильдия Гермес. Ю Бинг-чжин задумался о судьбе континента, разрываемого войнами.

"Как далеко все зайдет? Либо нас ждет успех, либо конкретный провал. Гильдия Гермес и культ Эмбрью расширяется с невероятной скоростью. И история континента будет зависеть от того, кто же победит в этом противостоянии."

Глава №5 Тяжелая доля темного игрока

Тем временем, в замке Арен, находящемся в королевстве Хевен, начались огромные строительные работы по созданию дворца императора. Бадырей захотел построить не какую-нить халупу, а настоящий роскошный особняк.

"Приведите художников, скульпторов и архитекторов."

А ведь гильдия Гермес до этого довольно пренебрежительно относилась к искусству. Конечно, когда Виид стал известным благодаря своим работам, они также начали заманивать в свою гильдию разных скульпторов. Однако работы, которые они делали, были, мягко говоря… не очень. В итоге, траты на поддержку искусства в гильдии сократились, и практически все относящиеся к этому делу игроки ушли из королевства Хевен. Но сейчас они были нужны – для создания нового дворца.

"Имперский дворец обязательно увеличит преданность жителей, поэтому мы можем этим воспользоваться и поднять налоги на 2%."

"Соберите всех пленных солдат – и отправьте их работать в шахтах."

Лефей собрал совещание, чтобы обсудить все, что касается объединения жителей империи – в то числе, налог в честь победы королевства Хевен, налог на строительство имперского дворца, налог на содержание производства в замке Арен, налоги на военные парады, особый налог для поддержания захвата территорий… Как говорится, Виид одобряет.

"В королевстве Лесалль все еще осталось несколько гномов. Мы можем использовать их в качестве рабов."

"Кстати, в некоторых районах произошли восстания. Подавить их будет легко, но из-за низкой безопасности начало распространяться влияние культа Эмбрью."

Внутренние проблемы в империи Хевен сыграли на руку культу Эмбрью, который начал там плодиться подобно тараканам. Но топовых игроков из гильдии Гермес это не беспокоило. Ведь люди, которые присоединялись к культу, были бедными – поэтому игроки считали, что легко смогут уничтожить еретиков. Хотя никто не спорил, что для этого гильдии понадобятся новые финансы и, конечно же – новые налоги. В любом случае, гильдия Гермес планировала прибрать к рукам

весь континент, и поэтому им нужно было все больше военной силы.

"Вот же засранцы!"

Виид на автомате выругался сразу же после того, как услышал о решении гильдии Гермес остановить войну. Он духом чуял, что здесь не чисто.

"Что-то они темнят. В любом случае, верить этим подлым гадам – себя не уважать."

Вот он, один из принципов Виида – доверяй, но проверяй! Он же, в свою очередь, продолжал поднимать свой уровень вместе с Бахаморгом и Союн. В подземельях он смог найти редкие ингредиенты и приготовил из них отменную еду – за что и смог поднять свой навык готовки до продвинутого уровня.

– ----------

Вы достигли промежуточного 10 уровня и перешли в продвинутый.

Стало возможным избежать некоторых вкусовых проблем при использовании сложных ингредиентов, соленей и дрожжей.

Можно существенно увеличить срок годности продуктов.

Можно заниматься профессиональной кулинарией.

Все характеристики увеличились на 20.

– ----------

Все, теперь-то его можно было назвать профессиональным поваром. Он мог бы зарабатывать серьезные деньги, даже работая в мелкой забегаловке. Все его труды, наконец-то, дали свои плоды. Но Виид все еще опасался за свое будущее.

"Я ведь еще даже не на пенсии. Если я брошу работу, кто будет за меня платить?"

Конечно, сейчас он мог зарабатывать деньги – но никто не знал, что будет завтра. В любом момент все могло измениться – как и у любого фрилансера. Как раз, на доске объявлений темных игроков была история, которая показалась Виду до боли знакомой.

Заголовок: Я собираюсь жениться

Я знаком с девушкой, которую люблю, уже целых 3 года. Вчера я познакомился со своим будущем тестем. И сейчас я в полном расстройстве. Нет, не от него, а от себя. Давайте я расскажу, о чем мы говорили с ним.

"Кстати, я слышал, ты чем-то занимаешься."

"Да, дорогой тесть! Ты слышал о Королевской дороге?"

"Конечно же! Каждый день новости и телевиденье говорит о самой богатой корпорации под названием Юникорн. Вроде как они зарабатывают огромные деньги каждый год? Даже не представляю, какую зарплату они платят своим работникам. Неужели моя Хая-сан познакомилась с одним из них?"

"Нет, я не работаю в Юникорне. Зато я играю в Королевскую дорогу и продаю оттуда вещи за реальные деньги."

"…Да? И много заработал?"

"Ну, есть чуть-чуть."

"Насколько?"

"Если я продам все, что у меня есть, я смогу получить кредит для покупки жилья. Нынче цены на мои предметы значительно выросли на аукционе."

"…"

"…?"

"Ты сделаешь мою дочку счастливой?"

"Конечно! Я специально буду играть в Королевскую дорогу целых 18 часов каждый день!"

"…"

А ведь я даже не закончил школу. И что делать-то теперь?

Виид не мог не посочувствовать истории темного игрока. Да, игра приносила немало денег, но все это было слишком ново для этого мира. Мало ли того, что заработок был не стабильным, так еще и цены каждый день менялись, да и не было никакого социального обеспечения. А сейчас еще и опасность в виде гильдии Гермес. Конечно, многие чувствовали давление со стороны надвигающейся угрозы, но лучше всех это ощущал Виид – как король Арпен. Даже если бы он стал первым мастером класса, не факт, что это бы помогло ему в борьбе против Бадырея и гильдии Гермес. Войска королевства Хевен пришли бы на север для захвата его же королевства. И все то, что с таким трудом создал Виид, ушло бы в кошелек гильдии Гермес. Виид понял, что настало время что-то решать:

"Все это может довести меня до белого каления."

Правда, если бы он все-таки стал первым мастером, то мог бы заслужить много внимания со стороны телестанций. И Виид точно бы не беспокоился о своем будущем.

"И, все же, королевство Арпен – это мой золотой кубок."

И он стал очень привязанным к нему. Он не мог позволить кому-то еще притронуться к такой дорогой вещи!

"Нужно что-то придумать."

В конце-концов, ему все равно нужно было найти способ защитить королевство – от любой опасности.

"Может, попросить учителя и Сахюнга?"

Обычно, если у него совсем крупные проблемы, он обращается к своим близким. А Мечи бы запросто помогли ему… особенно за бутылку вина и кусок жареного мяса. Но, как бы они не были сильны, против настоящей армии им не выстоять.

"Может, собрать оставшиеся ожившие скульптуры и заставить их пахать?"

Как это по-Виидовски – набрать себе воинов-рабов. Конечно, он не побоялся бы победить любой ценой – но сейчас у него в любом случае не было шансов. Ведь нужно много времени, чтобы найти, увеличить близость и натренировать ожившие скульптуры. К тому же, если бы они не были расой, способной сражаться – от них не было бы проку. Да, можно было бы использовать их… во славу экономического роста королевства Арпен, но опасность уже здесь, перед его носом.

"Может, подготовить войска для защиты королевства? Но с учетом силы врага… Даже если я потрачу все, что есть – вряд ли смогу противостоять империи Хевен."

Какие бы способы он не придумывал – ничего не подходило для решения проблемы. А все потому что, в отличие от развития своей территории, империя Хевен просто захватывала уже другие, готовые к производству земли.

"Ведь, если рассуждать здраво, наше королевство не чем не лучше их государств. И населением, и развитием. Так что, в случае войны я не смогу победить."

Рассматривая будущее, можно прийти к такому выводу, что проще смириться с участью королевства Арпен. Ведь нет такой силы, которая бы могли противостоять гильдии Гермес. С учетом военной силы и населения даже для 5 больших гильдий было бы тяжело сражаться против империи Хевен.

"Нет, я просто так не сдамся…"

Виид решил припомнить все, что у него уже есть. У него были Ледяной дракон, Желтый, Феникс и другие ожившие скульптуры с Джиголаса. Конечно, через пару лет они и могли стать невероятно сильны – но их сила нужна Вииду сейчас. И проблема бы не решилась, даже если бы он распилил Золотого человека на кусочки и продал.

"А если отталкиваться от моего класса… Ведь я еще не создал собственный навык. И еще, к тому же, есть последняя секретная техника ваяния, о которой рассказывается в легендах."

После получения навыков Оживление скульптуры, Скульптурная трансформация, Секущий меч, Великое природное бедствие и Создание духов Виид мог изучить эту последнюю технику. Он часто видел во сне, как получает просто невероятный

навык.

"К примеру, создание скульптуры, распространяющей проклятия… или что-то, дающие огромные бонусы к характеристикам. А может она сможет поднять мощь оживших скульптур?"

В общем, нет пределов совершенству. Однако он не мог представить, какой секретная техника может быть – даже со своим опытом и всеми историческими данными. Она могла поднять его боевые характеристики… а могла и не поднять. В любом случае, Вииду надо было что-то решать.

"Пока что мне нужно поднять свой навык ваяния – и так я закончу уже это задание на звание Мастера. Пока я не знаю, как все сложится… Но вот если я попробую получить секретную технику…"

Если он найдет последнюю скульптуру, то сможет, наконец-то, обрести желаемое.

"А то, если я не возьмусь за это сейчас, другая возможность может уже и не представится."

Он решил возложить свои надежды на поиски этой скульптуры. Его будущее зависело от того, что в итоге получится.

"Если этот навык даст мне неограниченные возможности, то я смогу бросить вызов гильдии Гермес. И другие даже присоединятся ко мне. Но, если он будет не очень…"

Ну, в конце-концов, это же была последняя секретная техника.

"…тогда мне придется сдаваться."

Виид решил не откладывать на потом задание, связанное с этой техникой. Конечно, он мог бы поднять свой навык ваяния, параллельно охотясь, но сейчас лучше было заняться этим заданием.

"Я не могу знать наверняка, что меня ждет – поэтому придется быть готовым ко всему."

Он поставил все на эту секретную технику. Виид решил не сдаваться – даже несмотря на тяжелую ситуацию в Центральном континенте.

"Эх, а я ведь могу и пожалеть потом о своем решении."

Такова его судьба – не спокойно фармить уровни в подземельях, а отправляться в путешествия на рискованные задания.

Виид уже сделал огромное кол-во скульптур по всему континенту. Некоторые были проданы в частные руки, а другие – находятся в публичном доступе.

"О, это же…"

Он держал в руках птицечеловека с раздвоенным хвостом! Виид обнаружил свою же скульптуру, еще когда путешествовал.

"Хм, довольно неплохая работа. И ее автора, наверное, можно было бы назвать великим скульптором."

Виид немного задумался и сказал:

"Надеюсь, мы увидимся снова."

И, кстати, это касалось не только птицечеловека. В последнее время он создал множество невероятных скульптур. Так он оставлял после себя следы по всему континенту. Огромная доля этих скульптур ушла на продажу. Они бесконечно перепродавались между игроками – и, в итоге, могли оказаться в самых невероятных местах. Часть попала в руки простым жителям – к примеру, когда игроки хотели увеличить их близость. А кто-то даже терял скульптуры в подземельях, если погибал там – оставляя их в этом месте навечно. И все эти работы были частичкой истории, которую оставлял после себя сам Виид.

"Эх, смотря на это, я понимаю, как долго мне еще расти."

"Ура, я заполучил работу Виида!"

Получилось так, что даже некоторые ожившие скульптуры смогли найти то, что сделал Виид. Они решили уйти подальше после того, как развалилась империя Арпен. Им гораздо легче было жить в одиночку, чем с другими людьми. Некоторые из них, кстати, уже вымерли. Оставшиеся же стали монстрами или постарались спрятаться от окружающего мира. Кто-то все еще спит, ожидая скульптора, который их призовет. И даже если бы Виид попытался найти все эти скульптурные расы, то вряд ли у него это получилось – уже слишком тяжело их было найти. К примеру, он так и не нашел ожившие скульптуры в вулканах Джиголаса.

"Кстати, скульптор приходил сюда не так давно."

"Серьезно? Я бы хотел с ним встретиться."

"Ага, он даже оживил меня."

Глава восьмого поколения гильдии скульпторов когда-то создал Выдающееся произведение. Оно жило тихой и мирной жизнью – пока Виид не дал ей жизнь в Джиголасе. Ожившие скульптуры болтали о Вииде, как только встречали других. Ведь множество его работ было разбросано по целому континенту.

"Хотел бы я познакомиться с этим скульптором."

"Даже не знаю, как тебе его описать… начнем с того, что он очень жадный."

Бадырей не прекращал охоту, даже когда война закончилась. С поддержкой гильдии все было гораздо проще – и он решил пропустить банкет в честь победы империи Хевен,

чтобы пойти поохотиться.

"А они довольно сильны."

Вокруг Бадырей собралось множество монстров – кротов, опутанных древесными корнями, которые проросли в подземелье. Их уровень был 500! У них было много здоровья и прочная шкура. Ко всему прочему, он каждый раз получал урон от корней, когда они появлялись. Против них Бадырей решил использовать атаки по слабым местам – то, чему он научился у Виида в Мелбурнских шахтах.

"Ого, он стал еще сильнее."

"Другого и не ждали от Бадырея."

Удар по слабым точкам легко преодолевал высокую защиту монстров. Бадырей научился правильно использовать такую атаку – и мог наносить за один удар огромный урон. А в свободное время… конечно, если бы это был Виид, то он бы занимался созданием скульптур и восстанавливал здоровье, ожидая других монстров. Бадырей же не имел каких-то особых навыков, кроме боевых – поэтому и развивался исключительно в сражении. Так что, в свободное время он… спал. Сон восстанавливал здоровье и живучесть гораздо быстрее, чем обычно. Даже если охота длилась долго, сон мог сократить время, потраченное на нее – даже если приходилось находиться некоторое время без движения.

"Все пошло прахом."

Бадырей в одиночку стоял в лагере около какой-то горы. Он и его соратники пытались создать огромную страну, но империя Хевен пала под натиском врага. Ведь Бадырей никак не мог соперничать со славой Виида. Он и так едва ли мог имитировать то, как сражается и управляет войсками его заклятый враг.

"Эх, ну и ладно. По крайне мере, все позади. Все равно, рано или поздно это должно было случиться."

Бадырей почувствовал небольшое облегчение. Долгое время он сражался ради гильдии Гермес – но теперь они предали и отобрали у него все. Конечно, было жаль все потерять. Но не все так было плохо. Теперь он мог начать сначала.

"Можно, как когда-то, попутешествовать по континенту и выполнять задания."

Бадырей мечтал насладиться тихой жизнью, бродя по уголкам континента. После распада гильдии он мог, наконец-то, насладиться игрой в полной мере. Но тут он обратил внимание на человека, который медленно приближался к нему. Это был… Виид Бог войны. Сейчас он обладал огромной силой и стал

правителем всего континента. Рядом с ним стояли его верные рыцарь смерти Ван Хок и повелитель вампиров Торидо.

"Куда же ты собрался, родной?"

Сказал Виид тихим угрожающим голосом. От него исходила ужасная аура.

"Я хочу жить спокойной жизнью! И признаю свое поражение!"

Честно признался Бадырей. Ведь, как бы он не старался, ему не за что не угнаться за Виидом. Он сокрушил гильдию Гермес, поэтому у Бадырея не были и шанса. Но Виид покачал своей головой:

"Никуда ты не пойдешь."

"Почему?"

Бадырей чувствовал, что так просто его не отпустят. Ведь он однажды уже встал на пути Виида. И теперь он и его друзья не позволят ему так просто разгуливать по континенту.

"Хотя, если появится шанс… Если я снова смогу стать сильным…"

Слабая надежда появилась в душе Бадырея… и тут же была растоптана Виидом.

"Знаешь, твое снаряжение очень дорогое."

"И…"

"И я заберу его после того, как убью тебя!"

Дзыыынь. Виид медленно вытаскивал свой меч…

"Нееет!"

Бадырей открыл глаза. Рядом находились члены королевской стражи, которые тоже отдыхали.

"Похоже, это был всего лишь сон."

Он попытался незаметно успокоиться, сделал пару глубоких вздохов. Даже если рядом с ним были члены королевской стражи, с которыми он играл долгое время, он не мог так просто рассказать им об этом кошмаре. Ему приходилось выглядеть всегда сильным перед остальными. Кстати говоря, это уже не первый раз за последнее время, когда ему снится подобный сон.

"Ведь я мечтал одолеть его еще со времен поражения в Континенте магии."

И это, видать, повлияло на него. Виид, конечно, вряд ли его помнил. Но вот сам Бадырей не мог так легко это забыть.

"А мои другие соперники…"

Ведь остались еще гильдия Странников, гильдия Черный лев и наемники Черного меча. Но они были слабее гильдии Гермес, как ни посмотри. Бадырей чувствовал, что сможет легко

победить – даже один на один против их лидеров. Его уровень, боевые навыки и опыт были намного лучше, чем у них. А ведь если план гильдии по объединению континента будет введен в действие, он обязательно встретиться с ними. Осталось не так уж много времени.

"Но Виид… для меня совсем непредсказуем."

Виид всегда оставался загадкой для него. В ранние дни Королевской дороги о нем совершенно ничего не было слышно. И вдруг он внезапно объявился, достигая славы семимильными шагами. Он выполнял задания практически с нулевым шансом на успех – без какой-либо поддержки. Он с легкостью мог быть лучшим… но пока Бадырея поддерживает его гильдия, этому не бывать. И хотя далеко не все поначалу хорошо относились к Виду… он смог основать королевство на севере – там, где почти никто не мог жить. А его боевые способности… Даже несмотря на низкий уровень, Виид сражался на равных с Бадырем в Мелбурнских шахтах. Он действительно отличался от других людей. Подобно сорняку, он становился сильнее с каждым днем. Для Бадырея он был целью… можно сказать, целью всей его жизни!

"Наверняка, я встречу его вновь."

И Бадырей будет ждать этот момент. Он использует свою новую атаку, чтобы сокрушить Виида.

"Наверное, это был не просто сон…"

Бадырей решил взглянуть в глаза своему страху. Все-таки, захватывать Версальский континент тоже весело. И пока что все шло строго по плану.

"В следующий раз, когда мы встретимся, я лично одолею тебя. И не дам даже шанса на победу…"

Глава №6 Будучи калибри

Виид пришел к своим ожившим скульптурам, которых бросил в период охоты с Бахаморгом. Золотой человек рисовал картинки на земле, а Желтый монотонно распахивал землю. Они были настолько обижены, что старались игнорировать его. Виверны, Золотая и Серебряная птицы, Ледяной дракон, отвернувшись, смотрели в разные стороны.

"Ну-ну, вам же было так тяжело – вот я и решил подарить вам немного отдыха. Ну как, насладились вдоволь?"

"Гол-гол-гол, я не хочу разговаривать."

"Му."

Желтый даже не повернул свою голову. Он особенно сильно был обижен на Виида. Ведь в силе он не мог сравниться с Бахаморгом – поэтому вместо сражения ему поручили тяжелую и утомительную работу в поле. Больше всего ожившие скульптуры были недовольны тем, что их хозяин отмахнулся от них как от ненужных игрушек, когда они не были ему нужны. А раз он появился – значит, просто вновь хочет заставить их заниматься еще одной трудной работой! Виид заулыбался, понимая все мысли своих скульптур:

"А у меня есть кое-что вкусненькое."

"Гол-гол-гол, я не куплюсь за еду."

"Мууууу. Ничего слышу, никого не знаю."

Виверны, Ледяной дракон и Феникс не просто делали вид, будто их ничего не волнует. Изначально они договорились, что выступать от имени клуба обиженных будут Желтый и Золотой человек. А скульптуры Джиголаса вообще не успели настолько соскучиться, чтобы иметь поводы для жалоб. Виид попытался сделать вид, будто он обижен:

"Как вы могли посчитать, что я бросил вас? Золотой человек, разве я не оживил тебя во второй раз, потому что страдал? А ведь каждый день я вспоминаю эти грустные моменты… и плачу."

"Гол-гол-гол…"

"Желтый, хочешь, я починю сарай для твоих телят?"

"Мууууууу!"

Так он восстановил свои отношения с ними, напомнив о близком прошлом или подкупив приятными подарками. Ледяной дракон и остальные тоже получили по большой порции еды.

"Мы прям как настоящая семья."

Также Виид специально не забыл покрасоваться перед Бахаморгом – чтобы тот увидел, как его любят ожившие

скульптуры.

"Значит, теперь мне нужна внеземная красота. Похоже, пора отправиться в Родиум, город искусства, чтобы получить задания для последней секретной техники."

В тот самый город – попрошаек и нищих! Хотя да, это был настоящий центр для таких классов, как скульптор, художник или архитектор. Ваяние в Родиуме связано с древней историей. Когда-то давно эта была обычная деревня – в которой закат был настолько красив, что многие люди искусства решили поселиться здесь. А работы, которые они в итоге создавали, прославились на весь свет. Место, где находятся самые первые каменные скульптуры, является гордостью Родиума! Оно как раз расположено за гильдией скульпторов.

"Все будет хорошо, все будет хорошо…"

Виид слегка нервничал, поэтому решил взять с собой Бахаморга и Союн. Также он приказал другим ожившим скульптурам прийти как можно скорее.

"Значит, тебе на площадь Родиум?"

Пришла Юрин и стала рисовать картину для телепортации. Но, к счастью, Родиум был свободен от войны на Центральном континенте и никак не пострадал. Ведь никто из топ-гильдий или центральных правителей не считал искусство чем-то важным. Поэтому не было смысла в захвате города – и иногда армии даже специально старались обходить это место стороной.

"Друг… Пожалуйста, подойти сюда."

"Всего лишь одну монетку…"

"Стой, да ведь ты в таком же положении, как и мы!"

Как ожидалось, на них тут же налетели игроки, просящие милостыню на площади Родиум! Вот, собственно, поэтому Виид и переоделся в свою грязную одежду новичка. Бахаморг и Союн тоже оделил на себя снаряжение попроще, поэтому смогли передвигаться по городу без проблем. Виид обратил внимание, что с прошлого раза кол-во игроков здесь заметно снизилось. В то время искусство здесь было на пике своей популярности. Можно сказать, что после создания пирамиды здесь начался золотой век! Однако, как следует помучавшись и получив при этом мало денег, игроки поняли, что классы искусства не для них. Многие также переселись из Родиума в Мору. Обычно игроки получали здесь начальную подготовку, а потом отправлялись путешествовать по свету.

"Наша цель – гильдия скульпторов."

Виид все равно немного нервничал. Он боялся, что последняя техника будет слишком… стремной.

"Было бы отлично, если бы попалось что-то по типу Скульптурной трансформации… или Великого природного бедствия."

А ведь может получиться ситуация, как с Созданием духов короля Белсоса. Да и Секущий нож был еще той еще техникой для новичков. Еще Виид очень боялся, что последняя техника будет относиться напрямую к искусству. Вот поэтому он так чувствовал себя плохо, когда появился в Родиуме.

"Нужно набраться решительности. Даже когда цены на газ поднимались, я ведь смог как-то выжить зимой."

Виид решительно открыл дверь в гильдию скульпторов и вошел внутрь.

"А может разрубить дерево и использовать сок от червей?"

"Кстати, деревья около пляжа как раз бы подошли."

Гильдия была заполнена новичками. Они обсуждали методы, с помощью которых можно получить материалы для ваяния.

"Пффф, вместо того, чтобы болтать, лучше бы пошли и сделали что-нить наконец…"

Скульпторы с опытом начинают все тщательнее подходить к подбору материалов для своих работ. Однако невозможно создать много скульптур, если ты подбираешь каждый раз для них что-то особенное. Именно поэтому Виид смог сделать и продать столько работ, будучи новичком! Он обошел других скульпторов и пошел вглубь гильдии. Союн и Бахаморг последовали за ним. Ему не нужен был инструктор, поэтому он даже не стал осматривать гильдию. Вместо этого он сразу пошел к двери, ведущей ко двору гильдии скульпторов! Там находилось нечто, относящееся к исторической ценности Родиума – поэтому оно охранялось стражей.

"Что вы хотели?"

"Мне сюда."

"…Ваши способности говорят за вас. Можете пройти."

Стража расступилась. Чтобы войти сюда, нужно или обладать продвинутым уровнем ваяния или получить разрешение знати. Иначе входная плата обойдется в целых 200 золотых! Виду же было разрешено пройти бесплатно. Дверь отворилась, и вокруг показались сияющие каменные скульптуры.

– ----------

Вы увидели скульптуру Родиума, Звёздная слеза.

Эта работа, в которой скульптор попытался выразить красоту ночного неба.

Очки искусства увеличились на 13.

Ваш навык ваяния был немного повышен после осмотра превосходной скульптуры.

– ----------

Конечно, до него доходили слухи, но это, действительно, было просто нереальное место. Работа была сделана из куска метеорита, который был обработан скульпторами Родиума. Более тысячи скульптур светились ночью, образовывая звездное небо. С учетом опыта Виид сразу же оценил, насколько впечатляющей была работа – даже несмотря на то, что сейчас был день.

"Сколько же труда было вложено сюда!"

Обычные люди видели бы в этом просто красоту, а он же мог ощутить дух творца, который остался в этой работе. Виид понимал на собственном опыте, насколько было бы тяжело сделать тысячи звезд из скульптур. Днем это всего лишь куски камня, но ночью… Кстати, архитекторы даже построили специальную башню, чтобы можно было увидеть созвездия. Это было место в Королевской дороге, которое многие пары мечтали посетить! Десятки игроков тратили деньги, чтобы просто пообедать здесь. А ночью люди собирались, чтоб поболтать и понаблюдать за звездами. Виид стремительно пошел в центральную часть Звездной слезы. И хотя сейчас не была ночь, скульптура стала сиять светом. Везде, где проходил Виид, появлялся мягкий свет – будто приветствуя его.

"Похоже на огни большого города."

Ощущение было просто захватывающим! В центре Звездной слезы стоял старик – у которого было столько морщин, что даже тяжело было понять, сколько же ему лет.

"Подойди. Если Звёздная слеза приветствует тебя – значит, явился тот, кто знает силу искусства лунного света."

"Я хочу узнать способ, как изобразить внеземную красоту."

"Наконец-то, ведь Родиум существует уже сотни лет. И теперь я смогу поделиться с кем-то секретом внеземной красоты."

При виде Виида слезы пошли из глаз старика. Значит, первым шагом к получению секретной техники была встреча с этим человеком. Вдруг две звезды засияли особенно ярким светом. Пара, находившаяся рядом, даже испугалась от таких внезапных перемен. Они не знали, что это ознаменовало начало задания секретной техники ваяния. У старика была лишь одна простая просьба. Правда, хоть все и было понятно, но говорил он

так медленно – что хотелось даже уснуть.

"Вы хотите услышать историю об внеземной красоте?"

"Естественно."

"Давайте начнем с того момента, когда я только услышал об этом. Вы не против?"

Дрынь!

– ----------

Вы получили задание "Внеземная красота", который приведет вас к последней секретной технике ваяния. Его нельзя отменить в процессе прохождения.

Если вы провалите задание, то больше никогда не сможете вновь получить такой шанс. И все же… вы согласны продолжить?

– ----------

"Я хочу познать внеземную красоту."

– ----------

Вы приняли задание "Внеземная красота". Его этапы не относятся к каким-либо другим заданиям. А также нет никакого ограничения.

Слава увеличилась на 3500.

– ----------

"Вот что я слышал давным-давно – легенду, которая передается из уст в уста. Я даже не знаю, действительно ли это правда. Ведь практически никто не верит в это."

Виид почувствовал раздражение.

"Я все равно хотел бы узнать о ней."

"Когда-то было много споров среди величайших скульпторов континента. И что они обсуждали? Как вы считаете – что нужно, чтобы сделать по-настоящему красивую скульптуру?"

"…"

Неужели последняя секретная техника все же относится чисто к искусству? Виид мысленно задрожал. Ему вдруг представилось, как он бы наполнил Версальский континента настоящими шедеврами искусства, а после… гильдия Гермес все бы порушила.

"Сотни лет скульпторы терзались в поиске настоящей красоты. И вот я сам пришел к выводу, как же можно создать самую красивую скульптуру на континенте. Думаю, для начала исследование разных мест заставит человека посмотреть по-другому на вещи."

"Ммм, наверное."

А ведь и правда – путешествия расширяет фантазию человека. Получить много нового опыта всегда полезно перед созданием любой творческой работы.

"На континенте есть места, куда никогда не ступала нога человека. Опасные места – такие, что даже ветер не может выбраться оттуда."

Дрынь!

– ----------

Вы получили информацию о бесконечных пещерах Найджела.

Похоже, там скрывается что-то, о чем другие совершенно ничего не знают. Ведь даже воздушные потоки или любопытные феи не в силах вернуться обратно.

– ----------

"Вы не сможете так легко проникнуть в такое место – где бессилен даже ветер. И неважно, насколько огромно ваше желание. Но, в любом случае, вам нужно стать быстрее, если хотите поведать много разных мест. Используйте свой дар скульптора, чтобы избегать страшных монстров. Я думаю, самым лучшим способом путешествовать по континенту – стать маленькой колибри.

Так вот Виид и получил нужные ему знания. Но еще было не все.

"Колибри может попасть во многие области континента, куда бы вы на лошади не смогли доскакать и за десятки дней. Ничто не помещало бы вам. Конечно, человек не может стать птицей, но если бы сделать скульптуру… Если я увижу вас спустя несколько недель путешествия, то продолжу свой разговор об внеземной красоте."

Колибри были самыми крошечными из всех птиц. И самыми загадочными. Они могли махать крыльями, чуть ли не останавливая вокруг порывы воздуха. А с помощью заостренного клюва собирали нектар с цветов как бабочки, сияя блестящими перьями. Колибри могли очень далеко путешествовать – со скоростью, превосходящей воображение. Ну и, ко всему прочему, они были символом удачи среди игроков. Дрынь!

– ----------

Задание: Будучи колибри

Станьте колибри и путешествуйте по континенту в течение 12 дней. Исследуйте множество мест, прежде чем

вернуться обратно. Вы можете получить опыт и увеличить уровень навыка, собирая пыльцу во время путешествия. Если вы закончите путешествие колибри и вернетесь – начнется новый этап задания.

Уровень сложности: задание на секретную технику ваяния.

Игровые ограничения: необходим навык Скульптурная трансформация. Его использование нельзя прекратить в процессе выполнения задания. Если вы умрете, задание будет провалено.

– ----------

Колибри была маленькой и очень быстрой – но и очень слабой в бой. Можно сказать, что после превращения в орка, тролля или лича для Виида это был новый опыт.

"Значит, колибри… это будет интересно."

– ----------

Вы приняли задание.

– ----------

Таким образом, Союн, Бахаморг или другие скульптуры были бесполезны в выполнении этого задания. Да и виверны не могли поспеть за скоростью маленькой колибри.

"Чего ждать, приступим сразу к делу."

Виид вышел из гильдии скульпторов и свернул на одну из улочек Родиума. Были здесь и такие – с небольшим кол-вом гуляющих, что было сейчас для него идеально. Он тут же принялся за работу прямо перед Бахаморгом и Союн. Конечно, его навыки ваяния были бесподобным – но и для него было нелегкой задачей сделать из дерева маленькую птичку. Эта была практически ювелирная работа!

"Значит, нужно полетать так дней 12…"

Поэтому Виид решил подойти к этому ответственно. Он не знал много об анатомии таких животных – поэтому пришлось потратить некоторое время на поиски того, как правильно выглядит колибри. Дрынь!

– ----------

Скульптура колибри была завершена.

Этот вид птиц приносит удачу. Работа выполнена гениальным скульптором Виидом – в превосходном качестве и с очень реалистичным видом.

Художественная ценность: 760.

Особые эффекты: скорость движения увеличивается на

10%, удача на 4.

Эти эффекты не складываются с другими скульптурами.

– ----------

В итоге, можно было увидеть практически живую милую колибри! Хорошо, хоть Виид не стал делать что-то наподобие шрамов, которыми он "украшал" лицо Каричи.

"Скульптурная трансформация!"

– ----------

Скульптурная трансформация была использована. Неразрывная связь между скульптором и его произведением сделала их похожими друг на друга.

– ----------

Тело Виида вдруг стало уменьшаться. Из его кожи стали вылезать перья, а вместо рта появился клюв.

– ----------

Ваше тело изменило свою форму. Из-за этого некоторое снаряжение не может быть использовано. Новое снаряжение необходимо из-за особенностей данной расы.

Ловкость, выносливость и стойкость увеличились в связи с эффектами Скульптурной трансформации.

Сила, мудрость, интеллект, обаяние, вера, достоинство и честь уменьшились до минимального кол-ва.

Живучесть существенно увеличилась. Во время полета она будет меньше тратиться.

Был получен расовый навык "Скоростной полет".

Из-за частых движений будет увеличиваться чувство голода.

Эффект будет активен до окончания Скульптурной трансформации.

– ----------

Таким образом, Виид удачно превратился… в колибри. Союн приблизилась к нему, когда он попытался сделать несколько взмахов.

"Эй-эй!…"

Его тело было маленького размера – поэтому Виид боялся, что Союн легко раздавит его своей рукой. Она взяла его пушистое тело и слегка погладила крыло. Он был такой милый, что она просто не могла удержаться! Только подумать – грозный Бог войны превратился в милую маленькую птичку. Виид посидел

некоторое время на ее руке, а затем взмахнул крыльями и ринулся в небо.

Глава №7 Кругосветное путешествие маленькой птички

Виид решил каждый раз определяться с направлением пути сразу в полете. Ведь он должен был облететь такую огромную территорию.

"В принципе, у меня нет конкретной цели, поэтому полечу, куда глаза глядят."

И Виид начал свой полет в ту сторону, куда дул ветер.

"Хм, если сравнивать с тем, как я обычно летаю на Виверне3…"

…то он чувствовал себя гораздо легче, приятнее и гораздо комфортнее. Вот оно, чувство свободного полета!

"Думаю, можно отправиться куда-нить совсем далеко."

Он летел с такой скоростью, что ветер бил ему в лицо. Колибри могла развивать скорость в 100 км/ч и совершать 100 взмахов/сек.

– ----------

Ваше ощущение сытости снизилось до 24%.

– ----------

Когда он начинал полет, то удостоверился, что был сыт на 70%. И всего лишь помахав крыльями некоторые время, он стал настолько голодным?

"Надо бы найти место, где можно перекусить. К примеру, пыльцой."

Он продолжал лететь по ветру без остановки.

– ----------

Ваше ощущение сытости снизилось до 10%. Из-за этого ваша сила и выносливость снилась до 82%.

– ----------

Он больше не мог игнорировать свой голод. Виид поскорее приземлился на землю в поисках еды. Найдя в лесу цветы, он спешно опустил свой длинный хоботок, чтобы получить пыльцу. С учетом размеров колибри он легко мог восстановить силы только лишь этим.

"Ах, свежая медовая пыльца прямо с цветка – это так классно."

– ----------

Ваше ощущение сытости и выносливость восстановились благодаря медовой пыльце. Здоровье увеличилось на 15%.

– ----------

Виид вновь взлетел вверх, насытившись вдоволь. Он решил облететь города рядом с Родиумом. В полете успел наткнуться на реку, где заметил несколько обнимающихся парочек.

"Хм, я думал, что задание на получение последней секретной техники ваяния будет сложным – но, оказывается, это так расслабляет."

– ----------

Ваше ощущение сытости снизилось до 60%. Вы почувствовали небольшой голод.

– ----------

Долбанная колибри! Какое расслабление – ему приходится каждый час сражаться с голодом, чтобы не умереть. Если колибри не поест 3 часа – она погибнет. Это со стороны жизнь этой маленькой птички казалось легкой и беззаботной, а на самом деле все было не так просто. Самое ужасное, что ему приходится постоянно есть. Каждый раз ему нужно было спускаться на землю, чтобы добыть пыльцу и съесть жуков. Поначалу, правда, Виид чувствовал небольшой дискомфорт в отношении насекомых.

"Блин, я же ненавижу жуков, но сейчас, если так посмотреть…"

Он закрыл глаза, быстро проглотил свою жертву и понял… что она была не так уж и плоха на вкус. Хрум-хрум-хрум! Звуки стрекочущих насекомых так приятно звучали. Но, как только Виид пролетал мимо, вокруг можно было услышать только шелест ветра. В итоге, набив живот, колибри вновь поднялась в воздух!

Искусство и культура были в почете у королевства Арпен, поэтому здесь все это развивались семимильными шагами. Скульпторы, художники и архитекторы были тут одними из самых популярных классов.

"Ага! Похоже, я сделаю это здесь."

"Да, это точно будет в этом месте."

Многие игроки этих классов активно повышали свои навыки в Море. Их имена еще не были известны на весь континент, но скорость развития просто поражала. Художники

рьяно создавали все новые и новые произведения искусства, в то время как скульптуры бросали вызов созданию даже очень больших скульптур. Конечно, случались и ошибки – но это было естественно для любого дела, в котором стремишься к совершенству. Нет худа без добра. Ошибки позволяли человеку ступить на новый уровень развития. Многие художники и скульпторы Моры отправились в другие деревни королевства Арпен, чтобы расширять границы культурного развития. То же самое касалось и архитекторов.

"Неплохо было бы построить здесь великое здание. Но для этого нужно, минимум, 3 миллиона золотых…"

Таким образом, архитектор Паво решил повесить на западные ворота Моры небольшое объявление:

Паво хочет сделать великое здание в деревне Арманг. Здесь есть большое хранилище зерна, виноградники и шахты – так что, у этого места есть все шансы развиваться на уровне Моры. Поэтому я прошу игроков материально помочь мне в развитии деревни. Затраты на строительство составят 4.5 миллиона золотых.

Впервые в Королевской дороге – сбор пожертвований на создание великого здания! Другие города и королевства посчитали бы это глупым. Никто бы не согласился отдавать свои же деньги какому-то архитектору.

"Извините, могу я пожертвовать 1 золотой?"

"Вот, я вчера получил 54 серебряных."

"Думаю, я не обеднею от 3 золотых."

"Скоро на охоту. Надо не забыть сделать пожертвование в великое здание!"

Ведь, если бы они поделились своими деньгами на великое здание, то могли бы получить очки достижения в этой деревне и славу. Многие верили в успех развития деревни Арманг, поэтому щедро делились своими кровными. В итоге, Паво смог собрать 4.5 миллиона золотых меньше, чем за 2 дня.

Другие архитекторы тоже решили себя проявить – и начали стройку великого здания в деревне Юселлин.

Мост Алказар! Огромное строение будет удобно многим игрокам, которым требуется каждый день для охоты пересекать реку Пешил. Примерные затраты на строительство – 5 миллионов золотых. Из-за сложности постройки, возможно, потребуют дополнительные материальные ресурсы. Внести пожертвования

на строительство вы сможете в специально отведенных местах сбора в Море и деревне Юселлин.

Около жилой зоны на побережье моря была построена смотровая башня. С нее можно было наблюдать самый лучший вид! Это было 6 великое здание, построенное в королевстве Арпен. Почему именно здесь – а не в других королевствах? Во-первых, архитекторы уже имели опыт после постройки первых великих зданий, а, во-вторых, остальные игроки уже успели оценить все те плюсы, которые принесли им великие здания. Вот, кстати, это и была одной из причин, почему многие после переезда в королевство Арпен оставались здесь навсегда.

"Отправлюсь-ка я в королевство Брент."

"Эй, а чего так? Плохо, что ли, живется?"

"Да нет, наоборот, я хочу привезти сюда свою мать и других родных."

В королевстве Арпен также было много возможностей для развития торговцев и других небоевых классов. Они легко получали здесь нужные вещи в нужное время. Конечно, на начальном этапе тяжело было получить железо, медь, минералы и драгоценные камни – но в процессе развития все складывалось как нельзя кстати.

Гильдия Огненный медведь была одной из тех, которая перебралась на север и решила развивать свою местность – в их случае, деревню Терен. Эти игроки были далеко не самой маленькой гильдией и даже успели получить опыт в управлении целым замком на территории Центрального континента. Правда, им это особо не помогло в развитии деревни Терен. После небольшого отпуска, спустя 1 месяц, глава гильдии Огненный медведь подключился к Королевской дороге.

"Фуф, а вот и я."

Из-за несчастного случая на дороге он был в больнице. Вся гильдия собралась в деревне по случаю возвращения главы. Их лица горели от воодушевления.

"Глава, давайте присягнем на верность королевству Арпен – и, желательно, побыстрее."

"Чего-чего?"

"Присоединимся к королевству. Вы не появлялись некоторое время, но здесь стали происходить восстания жителей, которые хотят уйти в королевство Арпен."

И хотя деревня Терен была довольно маленькой – совсем с небольшим населением, но и досюда дошла слава соседней страны. Огненный медведь, глава гильдии, был озадачен их

предложением – ведь все эти игроки были для него как семья.

"Ну почему же?"

"Вы что, не смотрите телевизор?"

"Конечно, смотрю. Собственно, поэтому я так и спешил вновь подключиться сюда…"

"Нет, я не об этом. Вот съездите в королевство Арпен и сами все поймете."

Огненный медведь взял лошадь и направился в сторону Моры. Но это было лишнее – он дошел до деревни Юселлин и увидел, как все здесь сильно поменялось.

"А вот здесь был рассажен картофель…"

Теперь вместо него можно было увидеть различные производственные здания. Он даже заметил, как кол-во новичков в деревне значительно увеличилось. Лачуги, символ процветания, были построены недалеко у холма. Посмотрев еще на 2 деревни неподалеку, Огненный медведь решил:

"Нужно стать частью королевства Арпен!"

Он мог сохранить свой статус, даже если бы стал подчиняться этой стране. Конечно, нужно было платить налоги и прислушиваться к мнению знати королевства. Но даже так – польза от присоединения была просто невероятна. А ведь многие гильдии, развивающиеся на севере, поступили также. Если Виид согласится принять их, то деревню Терен точно ждал бы успех.

Так колибри, набивая каждый раз живот, долетела до территории империи Хевен. У Виида была мысль немного разведать это место, находясь в пути. Иногда он спускался на землю и пробовал местную пыльцу.

"Хм, а фермерские земли здесь хорошо устроены."

Игроки, в основном, говорили о том, как плохо ведет себя гильдия Гермес. Но, по факту, они неплохо обустроили свою территорию и вкладывали значительные финансы во внутренние дела. Были сделаны речные каналы, чтобы получать воду, а также особые поля, с которых можно было несколько раз собирать урожай. Пейзаж, который распростерся перед Виидом, и правда можно было назвать мирным и прекрасным. Виид сел на рисовое поле и стал от души наедаться.

"Мммм, вкусно. А рис у гильдии Гермес довольно неплохой."

Не колибри, а проглот какой-то! Виид, тем временем, оглядывался по сторонам и продолжал… есть. Приличное кол-во людей жило на территории городов и деревень империи Хевен. Экономика здесь развивается уже давно, поэтому было много знатных и просто богатых людей. В любом городе империи были

одни кирпичные дома. Правда, тяжело было найти новичков, которые бы охотились здесь – ведь все они ушли на север. И хотя жители должны платить высокие налоги – поэтому у них была слабая преданность – благодаря военной силе жизнь вокруг шла мирным чередом.

"Я собираюсь охотиться в подземелье Русопон. У меня есть разрешение для 2 уровня. Правда, заплатить придется целых 22% от полученного. Надо бы взять с собой кого-нить."

"Присоединяйтесь к лучшей охотничьей группе. Мы гарантируем самое быстрое повышение уровней. Единственное – мы оставляем право решать порядок распределения предметов между участниками."

Иногда Виид чувствовал жуткую неприязнь ко всему происходящему. Везде, где бы он ни был, нужны были деньги. Конечно, у империи Хевен было много стабильных охотничьих мест, где собиралось множество игроков – но, тем не менее, все это было… слишком скучно. Люди не играли в полную меру, а просто тупо фармили уровни. Да, их уровень, конечно же, быстро поднимался – но от этого они не становились сильнее.

"Фу, задроты бесполезные."

Понаблюдав за площадью, Виид решил отправиться в другое место.

"Ой, какая милая птичка!"

Некоторые жители обратили на него внимание – но большинству было все равно.

"Лови!"

Иногда даже попадались дети, которые бросали в него камни! Конечно, Виид очень быстро перемещался в воздухе, поэтому сильно не боялся – но все же случайный удар мог привести к моментальной смерти. В этом была еще одна опасная сторона из жизни колибри. Утолив жажду в небольшом ручейке и съев парочку насекомых, Виид покинул империю Хевен. Ему требовалось облететь еще большую территорию – по сравнению с обычными птицами – поэтому нельзя было терять ни минуты.

Теперь он попал на местность, занятую культом Эмбрью. Земля вокруг была распахана как после войны, деревни полностью разрушены. Виид опустился на землю. Деревья и трава были сожжены. Вокруг доносились человеческие крики. Создавалось впечатление, будто он попал в ад!

"Мда… А здесь атмосферненько."

Культ Эмбрью захватил много земель на Центральном континенте. Королевства и гильдии решали между собой споры, позволил еретикам безнаказанно творить свое черное дело. Культ

принес с собой разруху и страдания, заставив игроков покинуть эту территорию. Разрушения, которые принесли послушники, оставили яркое пятно на континенте. Все это развязало руки монстрам, которые в любой момент могли открыто напасть для другие города. В процессе путешествия Виид пролетал через множество разных туристических мест на Центральном континенте. Дрынь!

– ----------

Вы увидели водопад Митурит. Очки искусства увеличились на 1.

– ----------

Разные игроки часто посещали это место. Можно было даже броситься с водопада, если было достаточное кол-во здоровья. Завидев что-то, Виид резко поднялся ввысь. Поймав ветер, он полетел со всей силы.

– ----------

Вы подобрали 1 серебряную монету.

– ----------

Теперь он мог свободно отправиться дальше.

"Куда же сейчас…"

В конце-концов, Центральный континент был огромный местом для путешествий.

"На юг не вариант."

Там была пустыня – что являлось не самым подходящим климатом для колибри. Нужно было место, где он смог бы нормально питаться.

"Пожалуй, отправлюсь в сторону старого-доброго востока."

Виид решил пересечь королевство Розенхейм и отправиться за горы Юрокина. На это придется потратить целые сутки! На пути он увидел только разруху – половина королевства Розенхейм была уничтожена культом Эмбрью.

"А ведь я знал многих местных жителей…"

Пирамида была все еще здесь, но из-за наводнения окружающая местность превратилась в болото. Все это случилось из-за бедствия, которое сделал Виид. Кстати, ему пришлось помучиться – добывая здесь еду.

"Эх, ну надо же беречь природу, что вы."

С уст человека, который все это натворил, забота о природе звучала как-то глупо! Тем временем, он попытался поискать Сфинкса, которого он оживил – но безрезультатно.

Тогда Виид поспешно улетел на виверне, но по телевиденью видел, как культ Эмбрью уничтожил его. Разбросанные части потерялись в реке или на земле – так что, найти их было невозможным. Конечно, королевство Розенхейм пыталось восстановить столицу в замке Сераборг – но из-за культа Эмбрью там все еще творится хаос. Таким образом, Вииду удалось безопасно преодолеть территорию, подконтрольную еретиками, и достичь гор Юрокина. Темные эльфы и орки по-прежнему были не в ладах друг с другом – из-за разных верований.

"Чвик, мое оружие – это единственное, во что я верю."

С орками все было просто. Их, как всегда, все также было много. Хватало и игроков-орков. А поскольку Виид обучил орков ваянию, можно было заметить в деревнях несколько грубых скульптур. Он сел на плечо одной из таких и решил почистить свои перья. Один из орочьих детей вдруг заметил Виида:

"Чви-чви-чвит! Еда…"

"Нее, мне этого не хватит, чвит!"

"Давайте поищем что-нить еще."

В итоге, он вновь отправился в путь и за 4 дня преодолел огромную дистанцию. Однако для успешного выполнения задания нужно было улететь еще дальше.

"Может, отправится в самый крайний район на востоке?"

Игроки особо не появлялись здесь, поэтому местность была заполнена монстрами. Было бы неплохо позже отправиться сюда после задания. Да, колибри была удобна для путешествий, но она вечно хотела есть, да еще и не могла толком сражаться. Чем дальше на восток он улетал, тем природа становилась все более дикой. Он начал встречать других летающих существ и змей, которые пытались его съесть. Сейчас для него лягушка в кустах была в сотни раз опаснее монстра с 400 уровнем.

"Нее, лучше я полечу в другое место. Все-таки, нужно дожить до выполнения задания."

Он прикинул местность и поменял направление полета.

"Нужно добраться до северного пляжа в королевстве Брент и пересечь архипелаг перед прилетом в Мору. А затем я направлюсь уже непосредственно в Родиум."

Понаблюдав за людьми и разными монстрами, он присоединился к стае других птиц. За 12 дней путешествия по континенту он точно получит много приятных впечатлений.

Курлык-курлык! Виид путешествовал вместе с чайками и добрался до пляжа в королевстве Брент. Как птица, он был очень маленький – поэтому другие его сородичи даже не обращали на него внимание. Кар! Виид иногда любил поиздеваться над

воронами. Они старались преследовать его – но не могли никак угнаться. Конечно, из-за его скорости это было не опасно – но все же стоило быть осторожнее ввиду их большего кол-ва. Также он питался нектаром цветов, которые распускались на пляже, и распылял пыльцу!

– ----------

Вы посеяли семена Мандрагоры на Холме ветров.

Местная почва очень грубая и высушенная, поэтому здесь так мало цветов. Но благодаря своей быстрой адаптации Мандрагоры смогут прорасти и активно распространяться.

Близость к природе увеличена на 4.

Очки искусства увеличились на 7.

Ваш навык ваяния улучшится, когда растение сможет окрепнуть на этой земле.

– ----------

Виид упорно старался распылять пыльцу по всем местам своего путешествия. Ведь увеличивая близость к природе, он делал сильнее свои Великие природные бедствия!

"Было бы неплохо получить что-то посильнее того обвала в каньоне."

В общем, везде были свои плюсы. К тому же, когда растения вырастали, он мог улучшить свой навык ваяния. Как оказалось, та мелкая птичка, который был Виид, не только могла лишь жевать, а еще и играла важную роль в природе. Таким образом, он пересек океан. Колибри обладала хорошим зрением, да и чайки рядом помогали ему с направлением. Он присоединился к очередной стае и летел вместе вплоть до какого-то острова, богатого цветами, фруктами и орехами. Летать вместе с птицами тоже было довольно весело. Сливаясь со стаей и летя в общем потоке, можно было почувствовать внутреннюю гармонию. Правда, проблема колибри по-прежнему мешала наслаждаться путешествием в полной мере – ему приходилось каждый раз наедаться до отказа, прежде чем отравляться на следующий остров.

– ----------

Вы нашли редкие семена и пыльцу Подснежников. Это белые цветы, которые расцветали в снежную зиму.

Вы нашли редкие семена гуавы. Это сладкие тропические фрукты.

– ----------

Так Виид продолжал распространять семена, чтобы получить больше очков характеристики и улучшить навык ваяния. В итоге, он не только украсил континент разными скульптурами, но и покрыл его цветами.

"Раскрыть паруса!"

Корабли, принадлежащие торговцам и авантюристам, плавали по океану.

"Поверните в сторону порта и поймайте ветер!"

Виид решил полетать мимо таких кораблей.

– ----------

Встреча с колибри увеличила вашу удачу.

Вам удалось увидеть птицу, которую не часто встретишь в океане. Шанс получить урон от стихийных бедствий уменьшился. Также появилась возможность наткнуться на неожиданную удачу в ходе путешествия.

– ----------

В воде можно часто встретить сильные ветра и даже штормы – но зато было не так много монстров. Иногда встречались существа, похожие на акул, но это было довольно редко. В такие моменты лучше всего заняться рыбалкой! Паруса были направлены по ветру, в то время как навигатор прокладывал путь. Виид внезапно приземлился на плечо одному из местных рыбаков.

"Эй, милая птичка, откуда ты взялась?"

Колибри приносила удачу, потому его были рады видеть.

"Ого, это же колибри! Первый раз вижу такую в океане."

"Наверное, сегодняшний день будет очень удачным. Хочешь кушать?"

Одна из женщин была к нему особенно приветлива и даже покормила сардинами. Было тяжело поймать рыбу в океане, поэтому Виид не приметнул воспользоваться этим шансом, чтобы набить брюхо.

"Давай поймаем и съедим ее!"

"У меня как раз есть соевая паста."

Мда, были и те, кто покушался на его жизнь. К счастью, их уровень был ниже 200. Все-таки, битвы не часто встречаются в море, поэтому их уровни были низкими, а навыки – слабыми. Виид поспешно улетел подальше от таких игроков. Кра-кра-кра! Конечно, он не мог уйти, не оставив прощальный подарок – и проклевал дырки в их парусах. Оставалось 4 дня до его путешествия, когда он прилетел на север. Тут же он стал распылять вокруг те семена, что нашел на островах. Даже такая

маленькая птичка, как колибри, могла принести много пользы. Естественно, он собирался оставить дикие семена и в Море перед тем, как отправиться в Родиум. Правда, для этого ему пришлось лететь круглые сутки. Он не был совой, но все же привык к ночным перелетам. Таким образом, 12-дневное путешествие колибри было почти закончено. А если он уставал, то всегда мог сесть на другую птицу или на мачту очередного корабля.

Глава №8 Бог любит троицу

Виид достиг морской границы королевства Арпен. Тем временем, там произошли удивительные изменения. Влияние Моры распространилось так сильно, что торговцы стали часто использовать для перемещения корабли. Ведь так они могли привести больше разных товаров. Для высадки использовалось побережье Варна – ведь здесь не было рифов или мелководья в отличие от других мест. Кстати, это было то самое побережье, где 3 безумные акулы Бекки в свое время высадили орков. Из-за нарастающей популярности сюда пришли архитекторы Моры.

"Нам нужно построить гавань."

"Необходимы дамбы."

Огромные финансовые вложения были осуществлены в инфраструктуру королевства Арпен! Помимо строительства дорог, производственных зданий и жилых районов деньги были потрачены и на создание гавани. Архитекторы и инженеры трудились над этой постройкой целый месяц. А после сюда стали приходить новички.

"Море… В этом есть какой-то шарм, вы не находите?"

"Я хотел бы отправиться в такое же морское путешествие, как Виид."

"Круть! Смотрите, как светятся на солнце косяки рыб, плавающие на мелководье…"

Новички не стеснялись восхищаться даже над простыми вещами. В то время, пока культ Эмбрью бесновал на земле Центрального континента, морские пути стали активно развиваться. Теперь в известных гаванях можно часто увидеть богатые яхты или большие 10-парусные корабли. Для многих иметь такой транспорт было предметом настоящей гордости. Хотя простые игроки были согласны и на обычные лодки – лишь бы пересечь море.

"Эх, совсем не осталось денег. Может я смогу заработать немного в море?"

"Возьми лодку понадежнее. Что делать будешь, если произойдет шторм?"

Новая гавань не имела таких специальных строений, как верфь, место для обмена кораблей или морские магазины, поэтому игрокам там было тяжело. Все-таки, кораблестроение и все связанное с этим было в новинку для королевства Арпен. Игроки Моры решили проблему сами. Архитекторы и кузнецы стали соревноваться в создании кораблей. Многие использовали знания, полученные ими в Центральном континенте. Были даже

случаи, когда игроки специально отправлялись туда, чтобы выучить навыки создания кораблей.

"Продаю лодку, которая будет плыть даже при сильных волнах. Я легко доплывал на ней до королевства Брент. С таким судном морское путешествие покажешься сказкой."

"Есть такая со сломанным парусом. Также есть пару щелей на дне, но плыть на ней возможно – пока не повстречаешь акул."

Со временем у игроков накапливался опыт, и была создана верфь. Тут же увеличилась скорость создания кораблей, и теперь они могли производить даже крупные суда.

"Нужно больше денег для корабля. Что ж, время рыбалки!"

"Вперед!"

Новички, копившие деньги на дешевую лодку, тут и там сидели на пляже, рыбача с помощью бамбуковой удочки. Здесь можно было насчитать больше 1000 игроков! Некоторые даже умудрялись сидеть на скалах, где любое неудачное движение могло привести к ужасным последствиям.

"Смотри, какая огромная!"

"Ого, это же ставрида! Его тяжело купить, даже если пришлось бы потратить все деньги с 3-часовой охоты!"

Все, кто научились рыбачить, хотели рано или поздно отправиться в плаванье. Это были люди, которые любили запах соли и песнь волн.

"Здесь клюет."

"Нужно прийти сюда на рассвете или хотя бы утром. Где бы взять наживку получше…"

Самая огромная мощь севера, культ Травяной каши, решил освоить в своих целях гавань Варна.

"Раз здесь есть свежая рыба…"

"…значит, можно сделать кашу!"

"Я хотел попробовать кашу из моллюсков. Также можно сделать из морских водорослей."

Интернет-группу культа Травяной каши посещало ежедневно более 1 миллиона пользователей. Так что, кто-то додумался составить список каш, которые можно было сделать из морских ингредиентов – и он стал активно пополняться. Было много новичков, которые решались сесть даже на плоты и отправиться на рыбалку в открытом море.

"Спасите!"

"Пожалуйста, вытащите меня. Я в море уже последние 6 дней. Еще чуть-чуть – и мне съедят акулы!"

В итоге, гавань Варна стала очень популярным местом. Новички без страха бросались рыбачить ради заработка денег и знакомились поближе с морем. Рядом с гаванью находилась

деревня – и там стали зарождаться такие местные блюда, как засоленная рыба или китовое масло. Был открыт даже рынок для торговцев. С учетом того, что на севере добыть морскую еду было весьма проблематичным, гавань Варна быстро развивалась. А благодаря мощной экономике королевства Арпен были в кратчайшие сроки построены необходимые производственные здания. Для получения заданий, связанных с морем, была даже организована гильдия морских авантюристов.

"Если мы поплывем в эту сторону, то сможем добраться до архипелага Керитас, где можно поймать много атлантической сайры. Вперед!"

"Я получил задание на поиск каменной статуи!"

"О, а для этого задания нужно найти реликвии с затонувшего корабля! Правда, придется плыть целых 3 дня на восток. Не уверен, что мы сможем выполнить это задание – но ты со мной?"

Было тяжело плавать в переменчивом северном океане. Поэтому маленькие судна новичков каждый раз старались открывать новые безопасные пути. К тому же, открыв деревни на островах, которых не было на картах, они могли получить новые задания и совершить выгодные сделки. Узнав об этом, многие торговцы королевства Арпен отправили свои судна к новым островам, чтобы начать торговлю. И даже сейчас все еще возможно было увидеть игроков, которые не боялись плавать в гавани Варна даже на плотах.

Виид заглянул в Мору и разбросал там семена – после чего отправился в Родиум вместе с пыльцой некоторых диких цветов.

– ----------

Вы посеяли семена диких цветов Брипа.

Это цветы, которые обычно не растут в Родиуме! Вы привезли вместе с собой семена редких цветов из дальнего уголка континента. Пчелы и бабочки будут особо активны рядом с такими цветами.

Близость к природе увеличилась на 21.

Очки искусства увеличились на 9.

Ваш навык ваяния улучшится, когда растение сможет окрепнуть на этой земле.

– ----------

Виид привез с собой дикие северные цветы. В Море иногда происходят цветочные фестивали, которые очень радовали

местных жителей. Если подобное будет случаться и в Родиуме, это пойдет только на пользу. Таким образом, выполнение его задания позитивно отразилось на многих вещах. Виид освободился от Скульптурной трансформации и вернулся к тому старику.

"И хотя колибри – всего лишь простая маленькая птичка, мне понравилось путешествовать, находясь в ее шкуре."

– ----------

Задание: Будучи колибри

Пройдя через долгое путешествие, вы вновь вернулись назад. За все время пути вы распространили огромное кол-во пыльцы в самых разных местах.

Слава увеличилась на 3400.

Ваш уровень повысился.

Навык ваяния поднялся на 3.4%.

Все ваши характеристики увеличились на 3.

Близость к природе увеличилась на 41.

– ----------

Если бы Виид поделился открытиями, которые сделал, путешествуя в виде колибри, то смог бы получить дополнительную награду. Правда, с учетом того, что он сам уже был королем, ему нужно было обратиться за этим к другим правителям. Старик печально кивнул.

"Давно я уже не видел колибри. Увидеть бы разок еще раз перед смертью… Итак, теперь следующая история будет касаться, непосредственно, ваяния. Знаете, есть старая история, которая рассказывает о скульпторе, вызвавшем огромное бедствие. Конечно, страх перед необузданной силой природы всегда существовала в человеке. Но я думаю, что есть что-то захватывающее в природных катаклизмах, вы не находите?"

Виид тут же ответил:

"Еще бы, чем сильнее оно, тем лучше."

Особенно ни с чем несравнимо ощущение, когда природное бедствие ломает кости твоих врагов.

"Верно. Смерть порождает жизнь. Знаете, а ведь наш континент сейчас страдает от ужасной проблемы… Культ Эмбрью уничтожает все живое вокруг. Если божественное правосудие покарает их, я с радостью бы поделился новой историей о внеземной красоте."

– ----------

Задание: Небесная кара греховным фанатикам

Культ Эмбрью в данный момент терроризирует континент. Они творят зло и покушаются даже на самое ценное – творения искусства. Накажите армию культа с помощью ваяния. Оказав такую услугу всему континенту, вы станете настоящим героем. Во время выполнения задания ваша близость с природой временно повысится на 35%. Чтобы выполнить задание, нужно вызвать 3 природных бедствия и вернуться в целости и сохранности.

Уровень сложности: задание на последнюю секретную технику ваяния.

Игровые ограничения: необходим навык Великое природное бедствие. Если вы умрете, задание будет провалено.

– ----------

Он получил новое задание, связанное с великим бедствием!

"Уххх!"

Виид прикусил губу. Он уже сталкивался с культом Эмбрью и знал, что они ничуть не слабее гильдии Гермес! А ведь в последнюю их встречу культ еще не был так активен на континенте. Сейчас же они контролировали территорию, уступающею только империи Хевен, и военная мощь их была велика из-за непрерывных войн, в которых они участвуют. И даже это было еще не самой большой проблемой.

"Что-то моя близость с природой слишком сильно подросла."

А ведь она прямо влияла на разрушительную мощь природного бедствия. Конечно, он всегда качал свои очки сопротивления и стойкости – но против такой силы они вряд ли ему бы помогли.

"Выйти живым из 3 великих природных бедствий… да еще и сражаясь с культом Эмбрью…"

Звучало слишком безумно – но, к счастью, он мог выбрать подходящий тип бедствия и подобрать нужную цель среди всего культа. Похоже, что шанс выжить у него все-таки есть.

"Хм, раз уж я взялся за это, надо сделать что-нить крутое!"

Возможно, когда-нить он прославится как вестник катастроф на континенте.

Не так давно гильдия Гермес захватила огромную часть союза Бриттен, однако они не смогли захватить большую военную крепость – форт Один. Гильдия Облака сражалась из-за всех сил, чтобы сохранить контроль над этим местом. Однако сейчас сюда

шла армия культа Эмбрью.

"Смерть инакомыслящим!"

"Уничтожьте их во славу бога Эмбрью!"

В общей сложности, насчитывалось 60 000 темных рыцарей, демонов и остальных воинов! Одна из самых страшных особенностей их армии была фанатичность воинов – благодаря чему они не побоялись бы захватывать стены крепости даже под страхом смерти. Ко всему прочему, первосвященник вел за собой еще и дополнительные 26 000 воинов помимо основой армии. Так что, форт Один ожидал самый большой кризис со времен его постройки.

"Жизнь за союз Бриттен!"

"Это последняя линия обороны – отступать некуда. Сражайтесь до самого конца!"

Гильдия Облака пыталась получить поддержку игроков с других городов – но не все прошло так удачно. Многие боялись сражаться с культом Эмбрью. Конечно, участие в большом сражении помогли бы получить много очков достижения – но были и неприятные побочные последствия при сражения с проклятиями культа. Поэтому так мало было игроков, участвовавших в крестовых походах против культа Эмбрью или в таких осадах, как эта. Однако гильдия Облака была не самой последней на континенте и имела много поддержки по всему союзу Бриттен. Поэтому в защите форта Одина участвовали даже наемники, которые жаждали награды и заданий.

"Разместите сюда котлы с маслом!"

"Сюда ящики со стрелами."

Форт Один был активно занят подготовкой к предстоящей битве. Для гильдии Облака было опасно потерять еще одну крепость – поэтому они решили защищать ее до последнего. И хотя они смогли набрать огромную армию, в бою против культа Эмбрью им будет не так легко. Бешеный напор фанатиков отличался от простых солдат – что не могло не вызвать у защищающихся страх.

"Слышали, снова война! Культ Эмбрью пытается захватить форт Один."

"Если ли у них шансы это сделать?"

"Кто знает, ведь это пока только первая волна."

Зрительские рейтинги были настолько высоки, что сразу три телестанции собирались снимать сражение в прямом эфире. Пока первый отряд культа уже сражался в течение 4 часов, основная часть армии только подходила к крепости. Пригнали даже боевого мамонта, чтобы проломить стены.

"Проклятие! Сколько же их тут…"

"Не сдавайся. Победа будет за нами!"

Атмосфера внутри форта стала накаляться, как только показалась основная армия. И хотя защищать стены в ходе осады гораздо удобнее, чем их захватывать – все было не так просто. Раз численность наступающей армии была высока, защитникам придется застрять в крепости надолго. И, конечно, все боялись умереть.

"Будем сражаться до конца."

"Я готов к смерти. Не зря же я пришел сюда."

И хотя гильдия Облака собрала крупную силу для защиты, боевой дух защитников был не такой высокий, как хотелось бы – из-за предыдущих поражений. Внезапно произошло что-то странное – земля начала сотрясаться. Да, такие катастрофы, как, к примеру, землетрясения, редко, но случались на Версальском континенте. Но никогда не происходило что-то подобное на территории форта Одина. Даже в истории не было таких прецедентов. Тем не менее, земля дрожала так сильно, что было тяжело устоять. Многие игроки были растеряны от происходящего. Крррр-крррр! Вдруг посреди главной армии культа Эмбрью стала появляться… гора. Демоны и фанатики не смогли удержаться на стенах и попадали со стен форта Одина. Часть из них даже умерла, но это не было сейчас важным для толпы. 400-метровая каменная гора образовалось буквально за пару секунд. Что это вообще такое – магия? С учетом того, что они находились на равнинной местности – происходило что-то совсем из ряда вон выходящее. Можно было даже заметить озеро на верхушке горы.

"Что это такое?"

"Как гора вообще образовалась посреди армии культа Эмбрью?"

"Странно, но… довольно удачно для нас."

Бббб-рррр! Земля около горы вновь затряслась – с такой силой, что даже защитники форта Одина прижались к земле. Создавалось впечатление, что сейчас что-то взорвется.

"Ч-чего?"

"Что-то не похоже на землетрясение."

"Дым с верхушки горы… Разве эпицентр не там?"

"Слушайте, а если это вулкан?"

И тут гора буквально взорвалась. Дым последовал вслед за огромным столбом огня, вырвавшимся в небо под жуткие звуки. Произошло извержение вулкана! Каменные осколки и лава разлетались во все стороны. Посреди союза Бриттена произошло извержение вулкана – по силе равное тому, что бывает в Джиголасе!

"Аааа!"

"Спасайся!"

Вокруг были слышны панические крики.

"Сейчас и нас накроет!"

Были, правда, и те, кто смогли сохранить спокойствие. Многие из них наблюдали за происходящим со смешанным чувством восторга и ужаса. Такое зрелище не каждый день можно увидеть. И, кстати, все это ведь произошло прямо посреди армии культа Эмбрью. Лава и камни накрыли солдат. Жар можно было чувствовать даже с форта Одина, а небо стало темным из-за вулканического пепла. Может, эта гора и была небольшая по сравнению с другими такими, но слишком большое кол-во лавы выходило из нее. Горячие гейзеры пробивались сквозь землю рядом с вулканом. Демоны пытались убежать, но тут же были превращены в пепел. Даже рыцари и другие всадники с огромной скоростью перемещения не могли избежать этого бедствия. Чем опаснее становилась ситуация, тем быстрее становилась речь ведущих на телестанциях.

"Посмотрите, войска культа, атакующие форт Один, понесли серьезные потери. Что это за вулкан, который так внезапно образовался?"

"Позвольте предположить, что это дело рук гильдии Облака."

"А почему тогда они не сделали подобное с гильдией Гермес? Хотя, может, для этого нужна была особая магическая реликвия… Уж слишком огромна эта мощь."

"Невероятно! Такое ощущение, что сотрясается и небо, и земля."

"Знаете, а у меня есть хороший источник в гильдии Облака, и там никто не знает о происходящем. Зачем бы им это скрывать, если они сражаются не с живыми игроками?"

"Как вы можете заметить, даже члены гильдии Облака в растерянности от происходящего."

"Тогда кто же это сделал? Кто вызвал вулкан?"

Темное небо из-за пепла… Разлетающаяся вокруг лава… И вот виднеются крылья… крылья виверны, на которой сидит верхом человек… человек, которого любой игрок хотел бы встретить в Королевской дороге… Виид… Виид Бог войны! Вытащив свой Демонический меч, он с криком бросился в атаку на Виверне3.

"Виид! Это он!"

Телестудии взорвались от шума. Такое пафосное появление посреди лавы на виверне просто не могло не вызвать восторг.

"Даааааа!"

"С нами Бог войны!"

Под крики защитников атмосфера в форте Одина резко поменялась. Правда, все было не так круто, если рассматривать ситуацию со стороны Виида.

"Аааа, налево, налево! Там сейчас появится лава!"

"Куааааа!"

"Не расправляй так сильно крылья. Не видишь, как лава появляется из тех трещин? Осторожнее там!"

Они едва избегали разных препятствий в полете посреди вулкана. Виверна3 летела, издавая судорожные вопли – с лицом, полным ужаса. Что же она сделал в прошлой жизни, чтобы заслужить такого хозяина?

"Эта виверна такая классная."

"Просто отпад."

"Какие ужасные вопли! Смотрите, как она бесстрашно летит вперед!"

Путешествуя с помощью Картинной телепортации, Юрин часто слышала разные слухи о своем брате. Где бы она ни была, везде говорили что-то о Виниде. Целые города были заняты большими сражениями между топовыми гильдиями, а люди вместо этого не переставали обсуждать приключения Виида. Его имя можно было услышать в тавернах, на охоте и даже в подземельях. Среди обсуждающих были и игроки очень высокого уровня, но все они считали Виида чуть ли не героем.

"Интересно, чем братик сейчас занят."

Юрин решила отправиться на речку, чтобы немного порыбачить. Много раз она пыталась насладиться навыком рыбалки, которому ее научил Зефи – но у нее особо это не получалось. Правда, стоит заметить, что на рыбалку она всегда отправлялась в большой желтой шляпе и пестрой яркой одежде!

"Я думаю, с ним все будет хорошо."

Юрин не беспокоилась о своем брате. Все-таки, он был человеком, который бы выжил на необитаемом острове, если бы там не нужно было за что-то платить! Бедная местная флора и фауна… он бы высосал из них все соки. Больше Юрин интересовало, какой же тип женщин нравится Виниду. Ведь когда-нить одна из его подруг имела все шансы стать его женой.

"Хварен довольно мила."

По мнению Юрин, первым кандидатом на это место была Хварен, которую она часто видит в компании Виида. Она была очень симпатичной и не скрывала, что ей нравится ее брат. Юрин как-то спросила у Хварен, что ей нравится в Виниде.

"У него такие золотые руки. Он занимается стиркой, уборкой и так хорошо готовит. А вкус вареных крабов, которые он как-то сделал, был просто шикарен!"

Конечно, дело было не только в такой практичной стороне Виида, но для Хварен это многое значило. Также женская интуиция подсказывала Юрин, что Союн тоже была очень близка Виду. В университете ходило много слухов – и, к тому же, она недавно обнаружила, что та живет с ними по соседству. Конечно, Юрин никогда не сомневалась в своей привлекательности, но рядом с Союн она чувствовала себя немного… ущербно.

"С такой внешностью… она могла бы встречаться с иностранным актерам или даже выйти замуж за принца."

Юрин всегда интересовало, что Союн так привлекает в Виде, что она даже приносила ему обед в университет.

"Может, братец ее чем-то шантажирует?"

Даже его младшая сестра сомневалась в честности их отношений. Когда Юрин встретила их двоих в Море, то заметила, как стремно выглядит ее брат рядом с Союн. Тогда, кстати, та откровенно призналась:

"Я не оцениваю мужчину по его внешности."

Однако даже это не переубедило Юрин. Все-таки, дело не только в его внешнем виде, но в других его… особенностях. К тому же, Союн была более высокого уровня, чем он, в Королевской дороге. Да и вообще она ни в чем не уступала ему.

"А что, если вы женитесь, а братец не сможет получить работу и будет каждый день тупо играть?"

"Ты о деньгах? Они у меня есть."

"А что касается вещей, где нужна мужская сила?"

"Женщина может сделать и это."

"А если у вас будут дети?"

"Я легко воспитаю их сама."

"…"

Юрин могла только кивать, как китайский болванчик. Многое приходило на ум, но она не знала, с чего начать. Одно точно – ей было слишком жалко Союн.

"Вот обещанная сумма."

"Хехе, с вами приятно иметь дело."

Виид встретился с одним из членов гильдии Облака, чтобы получить плату за задание. Он же просто не мог за просто так наслать Великое природное бедствие на культ Эмбрью. Он предложил гильдии Облака помощь, и те быстро согласились. В итоге, задание, связанное с фортом Одином, было выполнено. Культ Эмбрью понес огромные потери от вулкана, и их боевой дух

сильно упал. Естественно, гильдия Облака не приметнула воспользоваться этим и вышла за ворота, чтобы добить вражескую армию. Сам Виид убил в бою 100 темных рыцарей. Каждый раз, когда Виверна3 появлялась на поле боя, боевой дух солдат резко увеличивался. Построение армии культа Эмбрью была нарушено, поэтому войска союза Бриттен легко расправились с ними. К тому же, великую победу засняли на телевидении, и гильдия Облака вновь восстановила свой статус топ-гильдии. Виид уже собирался сесть на Виверну3 и улететь.

"Хехе, теперь мне надо…"

"Подождите минутку."

"Что такое?"

"Как что – перед фортом Одином образовалась огромная гора. Пожалуйста, избавьтесь от нее перед уходом."

400-метровая гора увеличилась в высоту до 890 метров после всех разрушений. Лава все еще не переставала идти, дым был вокруг – в общем, все выглядело довольно тревожным.

"Горный воздух полезен для здоровья. Люди, живущие около гор, становятся крепче."

"Это вы сейчас о че…"

"Виверна3, быстро взлетаем. Вперед!"

"…"

Глава №9 Мучения культа Эмбрью

Ли Хен искал подходящее место для следующего бедствия.

"Где же мне как следует рвануть по культу Эмбрью…"

Он решил проверить доску объявлений. Ведь там можно было найти переписку о местах, которые пытается захватить армия культа Эмбрью. И, кстати, даже на интернет-сайтах телевизионных станций можно было найти опасные зоны, где беснуется культ Эмбрью.

"Мда, похоже, не так легко будет найти подходящее место."

Конечно, он всегда мог оседлать Виверну3 и проникнуть на территорию врага. Во все времена хватало бездумных героев, которые, веря в свои силы… умирали бесславной смертью. Но Ли Хен не мог так поступить – ведь он во что бы то не стало должен был выполнить задание. А если с одной стороны его прижмет армия культа, а с другой – Великое природное бедствие, для него это будет означать лишь одно – конец.

"Прежде всего, нужно позаботиться о безопасности."

Ли Хен упорно искал самое подходящее место. К тому же, нужно было учитывать ландшафт и окружающую среду – ведь это важно при создании природного бедствия. И он нашел – замок Бернерд в королевстве Эйден! Туда как раз направлялась армия культа Эмбрью для осады. Место было идеальным – рядом находилось море, где были сильные ветра.

"Подходит. Тут как раз неровная местность – так что, они вряд ли смогут улизнуть."

Все-таки, Ле Хен не мог полностью контролировать свое создание или хотя бы уменьшить его силу. Конечно, с вулканом ему повезло – однако в следующий раз все могло быть по-другому.

"Может, предупредить остальных?…"

Ли Хен подключился к своему профилю на домашней странице Королевской дороги. И сразу тысячи оповещений о новых письмах появились перед ним. Конечно же, он не читал их содержание, а просматривал лишь заголовки. Встречались заявки на заключения договоров по рекламированию различных товаров или разные спонсорские предложения. От фанатов же письма летели подобно спаму – но Ли Хен просматривал и их. Закончив, он зашел на доску объявлений.

"Черкну пару слов."

Заголовок: Я Виид. И хотел бы кое-что сказать.

Я собираюсь атаковать культ Эмбрью рядом с замком Бернерд в королевстве Эйден. Пожалуйста, предупредите всех: там может случиться катастрофа – подобная той, что была в форте Один. Советую завтра не выходить из замка ради вашей безопасности.

Буквально через секунду, когда Ли Хен написал это, появилось 2000 комментариев.

Я первый.

Уже побежал.

Я тоже сейчас отправлюсь туда.

Вы не комменты читайте, а то, что он написал.

Слушайте, а это точно Виид?

Всем привет, я Сан Хви Гвон!

Я сначала не поверил, но этот профиль, правда, принадлежит Богу войны!

Нее, Виид бы не стал здесь что-то писать, дурачки.

Меня зовут Виид. Бла-бла-бла…

Чего? Это точно Виид!

Тупицы, человек, который написал это, действительно, Виид Бог войны.

Не знаю, кто здесь тупит, но если это правда… то это будет просто офигенно!

В итоге, с каждой минутой кол-во комментариев только увеличилось. Новость распространилась на другие доски объявлений и стала всеобщей темой обсуждения – вплоть до того, что об этом заявили на телевидение.

Я сейчас в королевстве Туллен. Если я буду скакать всю ночь на лошади, успею ли до завтра в замок Бернерд?

А я в королевстве Абердин. Собираю группу в замок Бернерд. Необходим начальный 6 уровень навыка верховой езды или промежуточный навык вождения повозки.

Хотел бы я сразиться хоть раз бок о бок с Виидом. Давай, я с тобой.

И меня возьмите. Когда еще появится шанс увидеть настоящую природную катастрофу?

Юху, а я уже в королевстве Эйден. Поздно убегать – так что, давайте оторвемся по полной!

В общем, увидев слова Ли Хена, игроки массово повалили

в замок Бернер.

Тем временем, в замке Бернерд игроки стали разъезжаться в другие районы, узнав, что культ Эмбрью будет здесь с минуты на минуту. Правда, после объявления Виида сюда стали приезжать или телепортироваться игроки с других королевств. Таким образом, вместо обычной нагнетающей обстановки перед осадой в замке Бернерд начался своеобразный фестиваль. Многие игроки приходили в замок прям через центральные ворота.

"Давай быстрее. Скоро сюда придет армия культа."

"Что-то уже произошло?"

"Пока нет."

"Фуф, мы успели."

Игроков было так много, что едва хватало мест на стенах замка. Если примерно подсчитать общее кол-во, то здесь собралось в 10 раз больше защитников, чем обычно.

"Смотрите, культ Эмбрью!"

"Они наступают с юга!"

Уже можно было разглядеть фанатиков и демонов среди армии культа – но вместо страха многие защитники испытывали, скорее, чувство азарта.

"Как вы думаете, что Виид будет использовать на этот раз? Хоть бы это было что-то прям совсем из ряда вон выходящее."

"Даааа, было бы неплохо, если бы оно покрошило их всех сразу."

Только в Королевской дороге вы могли испытать такие ощущения без страха за свою жизнь. Армия культа Эмбрью начала атаковать замок Бернерд. Послышались вопли фанатиков и жуткие голоса, напевающие странные песни в честь бога Эмбрью.

"Жертву ради нашего великого бога
Исполним мы во имя своего долга.
Должны отчистить мир греховный,
Чтобы установить порядок новый."

Демоны начали заряжать осадные орудия.

"Где же Виид? Эти ребята дойдут до стен меньше, чем за 30 минут."

"Не бойся, это же Виид. Помнишь, что он сделал в прошлой осаде?"

"Ну, знаешь, если он даже немного опоздает, нас тут всех перебьют."

"Может, он хочет появиться уже во время сражения? Он любит появляться в самые неожиданные моменты."

Игроки решили помочь солдатам приготовиться к битве. Все-таки, они находились в осаждающем положении – поэтому, чтобы выжить, им нужно было сражаться. Армия культа Эмбрью подходила все ближе и ближе. И хотя они прошли довольно приличное расстояние, чтобы добраться сюда, благодаря силе первосвященника их выносливость была на пике своих возможностей.

"Ну сколько еще ждать? Если он не появится, получается, мы умрем здесь зазря."

"Он должен прийти. Иначе я буду проклинать его всю оставшуюся жизнь."

Беспокойство игроков нарастало с каждой минутой. И вдруг что-то появилось со стороны моря. Можно было видеть, как это двигалось прям по водной глади.

"Что это?"

"О-офигеть!"

Игроки чуть ли не попадали со стен от восторга. А все, потому что в их сторону с моря приближались 12 огромных воздушных вихрей. Уже от одного вида многие были рады прийти сюда – даже если пришлось бы погибнуть в бою! Вихри за собой вел Виид – верхом на Ледяном драконе. Тот ревел не своим голосом от испуга:

"Хозяяяин, ну почему яяяя?"

"Потому что Виверна3 удрала от меня!"

В назначенное время она не появилась, поэтому у Виида не было выбора. Бедный дракон, слыша рядом жуткие звуки воздушных потоков, махал крыльями изо всех сил. Перемещаясь и смешивая между собой, 12 вихрей стали настолько большими, что их размер превзошел все ожидания Виида. Сила была настолько колоссальна, что можно было даже заметить морское дно. Что уж тут говорить – любой из вихрей легко разорвал Ледяного дракона на кусочки.

"Хозяин, я был счастлив с вами все это время. Пожалуйста, похороните меня достойно после смерти."

Испуганный дракон терял надежду на спасение, летя изо всех сил. Уж слишком вихри были страшными. Виид тоже стал готовиться к подобному исходу… но по-своему:

"Не беспокойся. Я специально приготовлю сахарный сироп."

"Но зачем, хозяин?"

"Ну, хоть на что-то ты сгодишься после смерти. Я использую то, что от тебя осталось… в своих целях."

Виид решил использовать его для продажи мороженного.

"Нееееет, я хочу жиииить!"

Наконец, Виид и Ледяной дракон достигли побережья рядом с замком.

"Аааа, вот это круть!"

"Виид, мы уже заждались!"

"Ох, не зря я сюда пришел."

Около 100 человек осталось ждать Виида на каменном холме около побережья. Они решили не покидать его, даже если бы сюда пришли войска культа Эмбрью. Многие из них были высокого уровня, но свое снаряжение они специально оставили – ведь им хотелось испытать ощущение невероятной смерти от настоящего природного бедствия!

"Смотрите-смотрите, мое тело летит!"

"Вот это да!"

"Травяная каша, травяная каша!"

Засосав в себя игроков, природная стихия обрушилась на армию культа Эмбрью.

"Уиии!"

Демоны издавали жалобные вопли – ведь их подбрасывало в воздух как пушинок. Вихри легко вырывали огромные деревья. Даже тех, кто пытался хвататься за все, что можно было на земле, постигла страшная участь. В общем, там, где проходила эта необузданная сила, оставались лишь бардак и погром.

"Мууууу!"

В небе можно было заметить и огромных носорогов. Поднявшись в воздух, они падали на землю и продавливали под собой темных рыцарей и священников. Воздушные потоки, которые пересекались и смешивались между собой, только увеличивали силу бедствия – до невероятных масштабов. Осадные орудия были разрушены полностью – некоторые их части можно было увидеть плавающими в море. Фанатики пытались прикрываться щитами – но как они могли им помочь против такой мощи? У игроков, которые пришли в замок Бернерд ради зрелища, пошли мурашки по коже.

"Ого, вот это силища – с таким лучше не шутить."

"Ух, даже как-то страшно стало."

"Такое ощущение, будто я сплю."

Ко всему прочему, посреди этого хаоса можно было заметить Виида, который мчался в сторону армии культа Эмбрью, ведя за собой вихри. Даже игроки высокого уровня при виде такого не могли унять свой восторг.

"Только топовый игрок Королевской дороги мог отважиться на такое."

"Да он же просто живая легенда. Я никогда не видел ничего подобного."

"Вы знаете, даже магу с воздушной специализацией тяжело прокачать навыки до такой силы."

Игроки были в шоке от таких возможностей Виида.

"Ледяной дракон, ты знаешь, еще чуть-чуть, и мы с тобой умрем. Лети быстрее, ну же!"

"Жить… Я буду жить…"

Из-за своего большего размера Ледяному дракону тяжело было сопротивляться свирепым воздушным потокам. Даже несмотря на всю его мощь, рядом со стихией он казался маленьким птенцом. Сила бедствия была настолько огромна, что даже игроков на стенах замка Бернерд стало сдувать. Виид оглянулся назад и посмотрел на воздушные вихри.

"Ледяной дракон, слышишь меня?"

"Да, хозяин."

"У меня есть хорошая и плохая новости. С какой начать?"

"Давайте с хорошей."

"Вихрей стало 8."

"Фуф, я так рад."

"А теперь плохая – они стали сильнее."

"Разве тут вообще есть хорошие новости?"

"Ну, по крайне мере, ты немного расслабился."

"…"

4 вихря объединились с остальными, получив в итоге 4 больших и 4 маленьких вихря. И сила больших, естественно… удвоилась. Построение армии культа Эмбрью было полностью разрушено. Какое там сражение при таком-то ветре! Можно сказать, что весь культ Эмбрью сам стал жертвенным подношением для божественной стихии. Вокруг Ледяного дракона можно было заметить летающих демонов, фанатиков и темных рыцарей. Их носило из стороны в сторону. Территория, которую покрывали вихри, была очень большой, поэтому много разных вещей можно было встретить в воздухе – камни, деревья, воду… ну и, конечно, не забываем о членах культа Эмбрью.

"Нас сейчас затащит внутрь. Ты не можешь лететь быстрее?"

"Это мой предел."

"Приплыли."

Он не мог позволить себя попасть под удар Великого природного бедствия. Это ладно, если бы он оказался в центре землетрясения или обрушения скалы – можно было еще как-то предугадать исход, но с силой воздушных вихрей шутки были плохи. Все деревянные строения поблизости были буквально уничтожены. Огромные куски камней под давлением воздуха разрывались на мелкие части.

"Ладно, бедствие не должно продлиться долго. Ледяной дракон, по команде разворачивайся!"

Прислушавшись к Виииду, дракон стал замедлять свою скорость. Конечно, он хотел лететь прочь как можно дальше, но вместо этого стал вдыхать воздух, замедляясь – чтобы развернуться. Все-таки, он был давно с Виидом и верил в своего хозяина. Но с понижением своей скорости он все сильнее чувствовал разрушительную силу стихии.

"Подожди немного. Так… Еще… Все, давай!"

Он выдохнул свое ледяное дыхание и попал в вихри, временно их замедлив. Однако это продлилось не больше 10 секунд. Воздушные потоки, кружившие с невероятной силой и разбрасывающие еще и куски льда… Теперь это было больше похоже на ледяной шторм. На мгновение вихри замедлялись, но вновь закрутились – казалось бы, еще с большей силой. Глаза Ледяного дракона были наполнены безнадежностью при виде такого зрелища. Одни вихри смешивались, а другие, наоборот, отделялись друг от друга.

"Ледяной дракон, а теперь летим! Шустрее!"

Услышав эту команду, он с радостью рванул вперед. В итоге, Виииду и Ледяному дракону все же удалось избежать смерти, и они вылетели к остаткам армии культа Эмбрью. Из последних сил вихри дошли до территории около замка Бернерд, разбросав там трупы и разные разрушенные вещи – и, в итоге, испарились. Тут же почти вся армия культа Эмбрью обрушилась на землю. Буууум!

"Во сл… аву… бога… Эм… брью…"

Солдаты культа были разбросаны по всем видимым местам. В общем сложности, потери составили более 20% от общего кол-ва. Почти все темные рыцари и священники погибли, попав под действие природного бедствия. Демонам и фанатикам повезло больше, но их боевой дух упал до самого низкого уровня, какой только возможен. А первосвященник и его свита отступили еще во время начала появления вихрей. В отличие от своих рядовых солдат верхушка культа не была настолько бесстрашной. Но это не повлияло на исход – ведь в бою сражается не командиры, а простые солдаты. Именно поэтому боевой дух армии играет очень важную роль. Виид подлетел на Ледяном драконе к замку Бернерд и использовал свой Львиный рык:

"К оружию! Победа будет за нами!"

Замком управлял обычный правитель – не игрок. И хотя Виид не был одним из королей на Центральном континенте – вследствие чего не имел особого авторитета – но благодаря своей силе и своим действиям смог повлиять на защитников замка.

"Открыть ворота!"

По команде правителя были открыты центральные ворота – и оттуда хлынули игроки, чтобы вступить в бою с культом Эмбрью. Конечно, при любой осаде лучше всего отсидеться за стенами замка, но, когда есть шанс на победу, лучше напрямую нанести удар по врагу. В общем, из сопротивляющихся остались еще первосвященник со своей свитой, но, как только к бою присоединился Виид, Феникс, Золотая и Серебряная птицы с Бахаморгом, проблем особых не возникло.

"Куааа."

Как будто не при делах, Виверна3 запоздало прилетела к месту сражению.

Основная армия культа Эмбрью понесла серьезный урон, но первосвященник и его свита все-таки умудрились избежать расправы. Фанатики и демоны пытались сражаться против Виида, оживших скульптур и игроков с замка Бернерд, но успеха в этом не достигли. Как только запахло жареным, армия культа тут же отступила. Тем не менее, в этом большой битве многие игроки смогли заработать славу и предметы, поднять характеристики и получить очки достижения.

"Виид, большое вам спасибо."

"Я так вам благодарен."

Виид сел на Ледяного дракона и улетел. Но у многих игроков в памяти остались воспоминания о могучем Ледяном драконе, широко расправляющем крылья в полете. Третье Великое природное бедствие произошло в королевстве Розенхейм. Многие районы здесь были под управлением культа Эмбрью. Ища подходящее место, ему на глаза попалась целая крепость, которую отстроили фанатики для своих нужд. Там держали запасы еды и оружия для военных целей.

"Значит, здесь где-то 70 000 солдат. И есть даже завод по производству осадных орудий."

Так что, это была очень важная опора культа Эмбрью в поддержании "порядка" на территории королевства Розенхейм. Поэтому Виид решил разрушить именно это место. Виверна3 уже дрожала в страхе – гадая, через что ей придется пройти на этот раз.

"Мда, до этого получалось много страшных катаклизмов – поэтому надо на этот раз выбрать что-то попроще."

У него было в запасе много разных бедствий. В этот раз Виид решил взять что-то более безопасное.

"Великое природное бедствие!"

В расход ушла скульптура рыжего муравья! Буквально за

минуты крепость культа Эмбрью была заполнена этими насекомыми.

"Ах, как прекрасно!"

Виид верхом на Виверне3 пролетал над крепостью. Нужно было создать некую торжественную атмосферу – ведь сейчас его снимали телестанции КМС Медиа и СТС Медиа.

"Нужно еще больше поднять рейтинги."

Телестанции хотели услышать типичную Виидовскую боевую песню. Многие зрители ожидали этого – но он отказался. Для такого ему нужна была подходящая обстановка в виде крупного сражения.

"Я не могу растрачивать свои ценные гимны на всякие пустяки."

Рыжие муравьи съедали все: дерево, камни, даже сталь! Демоны и фанатики в крепости пытались сопротивляться, но несколько зданий уже обрушились там, и вокруг стал распространяться огонь. Но муравьи продолжали наседать и выползать из всех щелей и отверстий. У них даже были крылья, которые позволяли им преодолевать расстояние в 4-5 метров. Возможно, где-то на пустыре при помощи огненной магии по широкой области можно было избавиться от них – но точно не в узкой крепости, где зданий стояли друг на друге. Так что, муравьи разгулялись там на всю катушку. Они съедали запасы еды и повреждали оружия. Многие здания были повреждены, и погибло приличное кол-во фанатиков. Самое страшное – что на этом страдания культа не закончились. Это обычно Виид создавал бедствия, связанные с природной стихией. А в этот раз все было завязано на живом существе – и привело к совершенно иному результата. Муравьи откладывали яйца везде, где только можно. Из них вылуплялись новые особи – и бедствие повторялось вновь.

"А ведь в моем бывшем доме были такие же проблемы с этим проклятыми насекомыми."

Виид вспомнил дом, который он снимал в подростковом возрасте. Он был настолько заполнен муравьями, что нельзя было оставить даже каплю на полу. Стоило только оставить стакан со любимым сладким напитком – как там уже были десятки муравьев. По сравнению с ними тараканы и мыши были милыми домашними питомцами. Стоит только муравьям как следует размножиться, то все – избавиться от них будет нереально. Весь пол будет забит этими насекомыми.

"Ха, может они не так сильны, как мы, но если им будет нечего есть, они могут напасть даже на живых людей."

Виид создал бедствие на основе своих трагических воспоминаний из прошлого. Вот он, драгоценный жизненный

опыт! Таким образом, крепость Аллеса стала непригодной для дальнейшего использования. Дрынь!

– ----------

Вы нанесли несколько важных поражений культу Эмбрью.

Культ Эмбрью – зло, от которого страдает весь континент! Но урон, нанесенный вами, невозможно даже счесть – теперь им будет тяжело оправиться от этого. Вы защитили мир на континенте – за что многие религии и королевства будут вечно благодарны такому героическому поступку простого скульптора.

Слава увеличилась на 4160.

Харизма увеличилась на 3.

Боевой дух увеличился на 4.

Очки искусства увеличились на 11.

Очки достижения перед всеми религиями и королевствами, которые объявили войну культу Эмбрью, увеличились на 2190.

Новый титул "Герой, который спас континент" был получен.

Так могут называть только человека, который имеет самое большое кол-во очков достижения на территории Версальского континента. Вы можете нанимать солдат для борьбы с культом Эмбрью. Королевские и простые рыцари, паладины с радостью ответят на ваш зов.

Это первый случай, когда игроку был дарован такой титул. Если другой человек сможет заработать больше очков достижения, то вы его потеряете.

Обладание этим титулом вызывает большое уважение у жителей всего континента.

Лидерство и харизма в бою увеличатся на 27%.

Было даровано самое высокое кол-во чести.

Удача увеличилась на 45.

– ----------

Закончив задание, Виид получил превосходную награду.

"Нужно вернуться и сообщить о завершении задания. ВивернаЗ, вперед."

В то время, пока строился дворец императора, гильдия Гермес упорно занималась внутренними проблемами, которые появились на захваченных территориях. Были избраны новые правители, построены дороги, чтобы связать империю, были распаханы земли для посева, застроены города и разведаны места для добычи полезных ресурсов. Но больше всего усилий было,

конечно же, направлено на расширение военной силы. Были отобраны новые рыцари – а командиры стали вести солдат на зачистку местности от монстров. Только небольшая часть игроков знала о главных военных планах гильдии Гермес.

"Нужно поскорее захватить континент. Все, больше никаких перемирий."

"Отряды лучников уже подготовлены. Но маги пока нет…"

"Разве Кробидун не обещал помочь?"

"Не в этом дело, просто необходимо больше времени. Но даже сейчас их возможности уже потрясают."

Гильдия Гермес строила специальные здания, необходимые для обучения магов, в разных городах. Это влетело им в копеечку, но было важно увеличить военные возможности всей гильдии. Они вкладывались не только в развитие обычной военной силы, но и занимались разными исследованиями. Благодаря этому они теперь могут обучать умных жителей городов и деревень магическому искусству – создавая из них настоящие боевые группы.

"Виид снова засветился."

Жители империи Хевен обсуждали Виида каждый день. Торговцы на рынке или рабочие в таверне рассказывали друг другу о том, что сделал Виид с культом Эмбрью. Он стал героем континента – что гильдии Гермес совсем не нравилось.

"Скорее всего, он выполняет задание на звание Мастера класса. Бадырей, а что вы по этому поводу думаете?"

"Ничего. Сейчас нет необходимости что-то делать против него."

"Но ведь он уже не раз создавал проблемы нашей гильдии. Кто знает, что он еще натворит…"

Многие из глав гильдии хотели избавиться от Виида. Все-таки, он не раз путался у них под ногами. А теперь, когда королевство Хевен стало империей, возможно, пришло то самое время, когда стоило бы покончить с этой головной болью. Но Бадырей уже отомстил, убив Виида в Мелбурнских шахтах, поэтому Лефей решил, что пока этого достаточно – были дела и поважнее.

"Хватит. Сейчас гильдии Гермес не до Виида. Задание Мастера? Да плевать. Если Виид достигнет успеха первым, это только отвлечет внимание от наших действий. И в это время мы достигнем своей главной цели – завершим захват всего континента."

"Есть!"

Лефей готовился объявить войну всему континенту. А Виида решили оставить на десерт.

Виид снова пришел в Родиум, чтобы посетить Звездную слезу и сообщить о завершении задания.

"Слава богу, ты вернулся целым и невредимым."

"Да, и не только – я восстановил справедливость на континенте, использовав свою силу скульптора."

"Понимаю. Наверное, это было не легко."

"Нет. Я просто делал то, что должен был сделать. Само сердце мне повелело защитить обездоленных от зла, что несет культ Эмбрью."

Дрынь!

– ----------

Задание: Небесная кара греховным фанатикам было завершено!

Еретики познали ужас смерти в трех местах: форт Один, замок Бернерд и крепость Аллеса. Все жители узнали о правосудии, которое принес вместе с собой скульптор Виид. А культ Эмбрью, что обманом и страхом захватывает сердца людей, познал великое поражение.

Ваш уровень повысился.

Навык ваяния был улучшен.

Слава увеличилась на 1618.

Распространение культа Эмбрью снижено на 32%.

– ----------

"Что ж, тогда я продолжу свой рассказ о внеземной красоте."

"Я весь во внимании."

"Каждый достигает просветления по-своему, и иногда даже скульпторы находят путь за кружкой горячего напитка…"

"…"

И тут ему пришлось выслушать множество разных историй в течение долгого времени. Кто-то был не самым хорошим человеком, кто-то спился и т.п. Но Виид старался не пропустить ни одного слова – ведь, возможно, среди всего этого бреда есть ключ к решению этого сложного задания.

"Самое главное – вы не в коем случае не должны останавливаться на достигнутом. Всегда двигаться вперед – не обращая внимания, что творится вокруг. Даже если ветер и морские волны пытаются сшибить вас с ног. Конечно, для этого потребуется годы тренировок…"

"Чего-чего?"

"…чтобы познать истинную природу этого мира. Только трудовые мозоли и кровавый пот от постоянной работы вознесут вас к самой вершине."

А ведь даже зелень, выросшая на сухом мертвом дереве, выглядит красиво – к тому же, всегда есть шанс, что дерево зацветет вновь. Или дождевая вода, собирающая в ручьи, а потом постепенно превращающаяся в водопад. Вот она, истинная красота природы, которую даже скульптору не под силу передать.

"Не зря говорят – терпение и труд все перетрут. Поэтому только через трудности вы сможете создать подобную красоту, которую можно назвать чудом. Кстати, вы знакомы с духами, которых называют Феями?"

"Немного… Хотя да, мы неплохо ладим."

Когда-то он получил задание, по которому ему нужно было излечить волшебные крылья королевы фей Тенейдон – они были прокляты драконом. Однако сложность задания была слишком высокой, и срока у него не было – поэтому он решил пока повременить с ним. Он уже спас Тенейдон, убив Бархан – поэтому феи были очень благодарны ему. Они иногда появлялись, когда он охотился в подземельях. Виид, наслаждаясь вкусной едой, бросал им куски ячменного хлеба.

"Но даже если вы познаете истинные чудеса природы, потребуется много времени, что выразить их в скульптуре. Феи вам помогут в этом."

Дрынь!

– ----------

Задание: Меч Света, не знающий преград

Мастер ваяния Захаб оставил после себя технику Секущего ножа. Это навык, который использует лунный свет, чтобы одолеть своих врагов! Выучив эту технику, вы смогли познать и Сияющий меч. Поднимите уровень навыка Сияющий меч, находясь между ветром и морскими волнами. Чем опаснее окружающая среда, тем быстрее будет улучшаться навык. Ваш нынешний уровень навыка – начальный 6. Достигните продвинутый 2 уровень в течение 110 дней.

Уровень сложности: задание на последнюю секретную технику ваяния.

Игровые ограничения: необходимы техника Секущего меча и навык Сияющий меч. Если вы умрете, задание будет провалено.

– ----------

Очень неожиданно, но Виид уже привык к подобному –

особенно после тренировки с Мечами. Однако и это было еще не все.

– ----------

Задание: Трудом и потом

Многие великие произведения искусства были созданы не просто благодаря таланту, а долгим и тяжелым трудом. Сделайте скульптуру, которая олицетворяет природу. По завершению феи соберутся, чтобы жить в ней, и одарят вас подарком. Помните, что местность нельзя полностью изменить.

Уровень сложности: задание на последнюю секретную технику ваяния.

Игровые ограничения: необходим навык Великое природное бедствие и высокая близость с феями. Если вы умрете, задание будет провалено.

– ----------

Конечно, он уже имел одно невыполненное задание от королевы фей, но, к счастью, это ему никак не мешало. А ведь если бы все было по-другому, он никогда бы не смог выполнить задание на секретную технику.

"Начнем с самого проблематичного… Нужно достичь продвинутого 2 уровня за 110 дней."

Да, скорость развития особенных боевых навыков была намного выше, чем у обычных. Но увеличить уровень настолько…

"Ладно, все, что не делается, делается к лучшему. Не известно, на какой уровень мне пришлось бы карабкаться, если мой навык был уже достаточно сильный. В конце-концов, нужно просто постараться."

Мысленно Виид был уже где-то на побережье. Он выбрал не простое море. А те побережья на самом севере континента, где яростный ветер проносится, разгоняя волны вокруг.

Торговцы стали часто появляться в замке Вент, и влияние королевства Арпен стало расширяться еще сильнее.

"Это особенность королевства Арпен. Очень качественный продукт. Многим придется по вкусу – поэтому привез как можно больше."

"Знаете, во времена империи Нифильхейм мы так не беспокоились о монстрах, как сейчас."

"Конечно, мы благодарны королю королевства Арпен за то, что он восстановил порядок на севере. Но наши рыцари останутся верны империи Нифильхейм до самой смерти."

"Ах, еда из Моры такая вкусная. Разве это не то самое место, которое было известно своими ткачами? Похоже, сейчас там появился великий правитель."

Жители замка узнавали много нового о королевстве Арпен, торгуя с игроками. Многие торговцы были довольны безопасностью торговых путей и стали продвигаться еще более активно по северу. Запрягая лошадей, они садились на повозки и шли вперед в поисках новых деревень. Так прокладывали новые торговые маршруты. И таким образом была создана целая торговая ассоциация Моры! Раньше торговцы, открывающие деревни и прокладывающие новый путь, получали лишь опыт и деньги. Да, они приносили доход королевству Арпен и были, практически, как ходячие денежные мешки. Но их роль изменилась с тех пор, как Гамонг показала остальным путь в замок Вент.

"Я спать не смогу нормально – зная, что столько возможностей теряется из-за моей монополии здесь."

"Общее развитие местности даст только плюсы нам всем."

"А ведь столько мест на севере, которые находятся буквально в зачаточном состоянии. Если бы там появились торговцы, все бы изменилось…"

Ведь полученная прибыль, прежде всего, зависела от размера деревни и кол-ва ее жителей.

"Я привезла немного еды. Хотели бы что-то купить?"

"Конечно. Ух, у вас тут столько всего… Но знаете, наша деревня очень бедна, поэтому нам нечего особо предложить. Как насчет когтей монстров или шкуры животных – в качестве платы?"

"Без проблем."

Дрынь!

– ----------

В деревне Таллун начался фестиваль!

Через торговлю в деревне пополнились запасы еды. Пустые склады зерна были заполнены – что вызвало у жителей веру в завтрашний день. Их производительность увеличилась на 300% в течение 1 месяца. В этот период культура и производство будут развиваться с повышенной скоростью. Достаточное пропитание положительно повлияет на скорость рождаемости. Активность местных жителей повысится. Фестивалем могут насладиться и сторонние гости.

– ----------

Рис и хлеб были одними из специальностей королевства Арпен и могли быть проданы во время праздника, что могло

принести еще прибыли. Так что, повышение производительности, техническое развитие и увеличение скорости рождаемости были очень важными элементами в становлении деревни. Очень много деревень находилось глубоко на севере или даже в горах – еще со временем империи Нифильхейм. При увеличении населения торговцы могли привозить вещи еще в большем кол-ве. Поэтому, если деревня вдруг превратилась бы в город, то список продаваемых предметов увеличился в разы. Торговцы старались развивать даже те деревни, что находятся в горах и все еще не были уничтожены монстрами. И хотя Виид примерно знал, что происходит в Море и самом королевстве Арпен – но о том, что творится сейчас в замке Вент и на всем севере, он понятия не имел. А ведь многие северные деревни пострадали от атак монстров, и совсем небольшое кол-во людей осталось жить там. Население не составляло и 300 человек. Игрокам такие места были не интересны – для них это было временное прибежище на пути изучения континента. Однако благодаря активности торговцев деревни росли, а влияние королевства там увеличивалось и увеличивалось, пока…

– ----------

Жители деревни Рисиль были впечатлены пищевой промышленностью, техническим развитием и культурным процветанием королевства Арпен и решили присоединиться к нему. На общем собрании они решили стать частью этой страны.

Особенность: нет

Население: 1491

Ежемесячные налоговые поступления: 732 золота.

– ----------

Населенные пункты один за другим стали присоединяться к королевству Арпен.

"Разве король Виид не тратит так самоотверженно деньги на своих жителей, развивая сельское хозяйство, производство и искусство? Я слышал разговоры путешествующих. Очень многие говорят о том, что на севере появился надежный король."

"Знаете, а я слышал, что королевство Арпен – то место, где люди действительно могу жить, а не существовать. Еще бы – ведь ими правит настоящий герой."

"Мы должны доверять благородному королю Вииду. Я решился – забираю детей и жену, чтобы отправиться в королевство Арпен."

Благодаря своей заработанной славе в ходе приключений, создания скульптур, развития Моры и основания королевства

Арпен жители севера очень сильно впечатлялись Виидом. И хотя их земля была довольно скудной и бесполезной, но если можно было бы избавиться от монстров, то стала бы развиваться горнодобывающая промышленность. Также сохранились остатки славы империи Нифильхейм – так что, при должных вложения они смогли бы расцвести вновь. Таким образом, территория королевства Арпен стала бы расширяться, а торговцы только бы выиграли от еще большей торговли с еще большими деревнями. Торговцы, специально платившие государству, могли свободно заключать сделки на всей его территории. Обычно таких игроков было немного – но в королевстве Арпен не было каких-либо ограничений. А ведь благодаря этому можно было повысить свою славу и заработать больше достижений перед страной – провернув крупную сделку. В некоторых случаях можно было даже выкупить поля для посева или заброшенные шахты в определённой деревне. С помощью силы наемников они смогли бы избавиться от монстров и постепенно получать устойчивую прибыль. К тому же, каждый торговец знает главный закон денег – больше прибыли, больше вложений. Так, получив новый капитал, они начали бы строить магазины и кузницы. Ведь, имея огромное влияние в такой деревне, они смогли бы купить еще больше разных вещей. Для многих игроков торговцы были не самым лучшим классом на территории Версальского континента.

"Жмот, который удавится даже за копейку."

"Трепло, которое торчит на площади и болтает попросту."

"Класс, который, кроме заработка денег, больше ничего не может – ни сражаться, ни путешествовать. Совсем ничего."

Да, для многих торговцы не имели какой-либо ценности – кроме как накопления финансов. А ведь благодаря многим торговцам на Центральном континенте были мощная экономика и стабильное развитие. Конечно, сами торговцы чувствовали себя довольно неплохо – но не в глазах других игроков. Но на севере все было по-другому. Там все знали, что скорость развития королевства напрямую зависела от обычных торговцев, которые в очередной раз запрягали повозку. Игроки сами видели, что каждый раз деревни развивались, как только там появлялись торговцы. И это была еще одна причина, почему новички так стремятся в королевство Арпен, чтобы вместе развивать север. В общем, стараниями Манауэ и Гамонг север поднимался с колен! Многие боевые классы очень уважали торговцев здесь за их старания в развитии деревень.

"Торговцы помогают королевству."

"Они несут в себе дух прогресса."

Многие пересмотрели в своих глазах класс торговцев. И

как-то один из жителей, который был ученым, заявил:

"Знаете, а ведь король Арпена может стать потомком империи Нифильхейм."

"В смысле?"

"Я к тому, что он тот, кто может ее возродить."

Ведь Виид когда-то уже путешествовал в Джиголас и выполнил там задание S-ранга. Он получил титул Наследник империи Нифильхейм – что очень влияло на распространение культуры королевства Арпен. Поэтому он мог получить задание на возрождение самой империи! Все условия были соблюдены. Даже игроки и знать в королевстве Арпен были заинтересованы в этом. Так что, деревни на севере – и в том числе, замок Вент – начали уважать Виида и увеличивать свой интерес в отношении королевства Арпен.

Глава №10 Кстати, о героях

"Сияющий меч!"

Виид применил свой навык против… волн. Птицы, сотканные из света, внезапно появились и обрушались на морскую стихию.

– ----------

Навык Сияющий меч был улучшен.

– ----------

Тренировки каждый день посреди активного моря сильно выматывали Виида в отношении маны – как его самого, так и священников, которые помогали ему. Круглосуточно здесь лил дождь и дул жуткий ветер. Рядом с этим местом находился пляж на севере гавани Варна – здесь почти никто никогда не высаживался на кораблях.

"Это место идеально для прокачивания моего навыка."

Самая лучшая сторона Виида – это его трудолюбие. Взяв плот, вместо привычной рыбалки он тренировался со своим мечом. Правда, течение здесь было настолько опасным, что могло бы легко перевернуть его посудину. Когда очередная волна накатывала, Виид использовал свой навык, чтобы остановить ее. А при появлении огромного шторма приходилось каждый раз бороться со своим страхом. Место было настолько мрачное, что тяжело было определить – ночь сейчас или день. Правда, Виид все-таки научился это понимать по местным монстрам – они появлялись только вечером.

"Вот вам еще на закуску."

Виид отважно боролся с помощью Сияющего меча с морской стихией и монстрами, которые нападали на него. И хотя это было не так, как, к примеру, в подземельях – но все же опыт постепенно поднимался вверх. К тому же, в случае чего его прикрывали Союн, Бахаморг и Элтин.

"Я понимаю, что это опасно – но нужно выполнить задание."

Виид не смел прекращать тренировки – даже если мана или выносливость опускались до нуля.

"Плевать, не важно, что у меня на пути – страшные монстры или иные опасности – я ни за что не остановлюсь!"

Для Виида это было вопросом чести! Проходили недели – и мощь навыка поднялась настолько, что сотканные из света птица, выпущенные в сторону волн, буквально разрывали их. И

хотя это также отражалось на мане, Виид был доволен боевой силой и дальностью его атаки. Сияющий меч достиг промежуточного 1 уровня.

"Думаю, теперь я могу отправиться в более опасные места."

Виид решил заплыть на своем плоту еще дальше в море. Даже на лодке было опасно плавать во время непогоды – не говоря уже о рухляди, на которой плыл Виид, сделав ее из связанных между собой бревен. Однако он решил довериться своему высокому уровню навыка мореплавания. Шторм стал еще сильнее, ветер сбивал с ног. Виид балансировал между жизнью и смертью, решительно размахивая своим мечом. Когда он чувствовал, что сейчас упадет в море, тут же использовал свою скульптуру Крылья Света. Здесь сражаться против морской стихии было гораздо тяжелее – по сравнению с этим охота в подземельях казалась легкой разминкой.

Союн пришла в дом Ли Хена, пока тот находился в капсуле. С тех пор, как она стала жить рядом по соседству, ее можно было увидеть здесь в любое время.

"Гав-гав-гав!"

Мясо относился к ней еще более дружелюбно, чем к своему хозяину – постоянно гавкал и вилял хвостом, завидя ее.

"Ммм, малыш, заждался? Я принесла для тебя кое-что вкусное."

Союн щедро наполнила его миску разной едой. Мясо радостно набросилось на еду – в то время пока она расчесывала ему шерсть.

"Кудах-тах!"

Курицы тоже радовались приходу Союн. Даже желтые цыплята крутились вокруг нее. Кролики лежали на соломе и смотрели на нее своими большими блестящими глазами. Утки ходили за ней, как будто она была их хозяйкой.

"Им нужно плавать в воде…"

Запертые в тесноте, курицы и утки выглядели довольно жалко. А у Союн как раз был большой водоем в ее особняке.

"Я хочу взять уток."

"Зачем?"

"Разве от них не воняет? К тому же, наверняка, шумят всю ночь."

"Ну, есть такое."

"Вот и славно – я пригляжу за ними в доме. И буду их кормить."

"О, тогда позаботься о них."

Утки счастливо плавали в бассейне, по размерам достаточном для целого человека. Так Союн понемногу покоряла сердца всех животных в его доме.

На кону была его жизнь! Но зато теперь навык Вида Сияющий меч стал активно прокачиваться. И все было бы хорошо – но внезапно рядом ударила молния. К счастью, у него были предметы, которые повышали сопротивление данной стихии – иначе он бы погиб. И снова приключения Виида стали главной темой обсуждения – его тренировка была показана по телевизору.

"Знаете, что-то меня не тянет становиться скульптором. Мало ли того, что Виид прошел через столько битв – так еще и это?"

"Не зря говорят, что задание на Мастера ваяния – одно из самых сложных среди других классов. А ведь еще и не известно, что его ждет впереди."

Люди ошибочно считали, что все это – часть его задания Мастера. Конечно, если бы они узнали о том, что это связано с секретной техникой ваяния, то были бы удивлены. Но он решил не делиться такой информацией – даже, когда получит это навык. Тем не менее, многие скульпторы-новички сменили свои классы на другие – к примеру, на художников. Ведь, если задание на звание Мастера ваяния настолько сложное, лучше вовремя найти что-то попроще.

Меч5 решил начать свое задание на звание Мастера владения мечом.

"Я слышал, что ты спасаешь людей от монстров. Недавно вот появилась группа бандитов, которая стала многим угрожать…"

"Убить их?"

"Они очень сильны в бою. Только тот, кто следует истинный путем меча, сможет одолеть их."

Меч5 легко справился с заданием, полагаясь на свои боевые способности. Все, что касается обычного сражения, выходило у него лучше всего. В бою он старался получить новые навыки. Он мог легко справляться и с помощью обычного владения мечом, но старался использовать особенные навыки как можно чаще. Используя их в правильное время, Меч5 мог выглядеть более круто – чего он, собственно, и добивался.

"В последние дни солдаты стали совсем слабыми. Я уже перестал надеяться на их силу. Пожалуйста, займитесь их боевой тренировкой."

"Я прослежу, чтобы они пахали как кони."

Меч5 спокойно завершал одно задание за другим – для него они были не сильно сложными. Но затем он наткнулся на небольшую… проблему!

"Я слышал, ты помогаешь многим людям. Пожалуйста, спаси мою дочь."

Умолял его один из местных фермеров.

"Плохие люди забрали мою прекраснейшую дочь в логово воров Рюи. Кто знает, что они там творят с моей милой девочкой… Воздай этим преступникам за все их грехи."

Меч5 кивнул головой.

"За это они будут наказаны, не беспокойтесь."

Далеко не все этапы задания Мастера владения мечом давали конкретную награду – иногда можно было поднять славу и близость с жителями.

"Вот как выглядит моя дочь – ее нарисовал наш художник."

Дрынь!

– ----------

Вы получили картину семьи фермера.

– ----------

"Спасибо, это очень поможет."

Меч5 без всякого желания глянул на картину:

"Ничего себе!"

Его взгляд упал на дочь фермера – красивую девушку с длинными прямыми волосами и нежной улыбкой!

"Дорогой тесть, где, ты там сказал, находится логово воров Рюи? Я немедленно отправляюсь."

Получив задание, он тут же рванул туда. Однако ему не повезло – девушка уже погибла. Но ничего страшного – даже если он провалил это задание, можно было взять другое через пару дней. В этот раз торговец попросил его спасти тоже его дочь.

– ----------

Вы получили картину молодой девушки на улице Рейс.

– ----------

"Уже бегу, дорогой тесть!"

В этот раз он спас ее, но не смог вернуть домой в целости и сохранности. Да, его владения мечом было сильно, но у него быль низкий уровень.

"Я слишком слаб."

Для мечников был очень важен уровень – ведь они выполняли свои задания в бою! Меч5, почувствовав свою

бесполезность, отправился безостановочно охотиться – перед тем, как взять новое задание.

"Как я же благодарен за то, что вы вернули мою дочь."

"Не стоит, тесть, любой мужчина бы так поступил."

"Вот вам старая карта. Правда, я не знаю, что вы сможете найти…"

"Ну что вы, я делал это не ради какой-то выгоды…"

"Я, правда, так вам благодарен! Теперь мою дочь вернулась домой и сможет, наконец-то, сыграть свадьбу со своим женихом."

"Тьфу, блин."

– ----------

Навык мореплавания увеличился до промежуточного 1 уровня.

Скорость корабля увеличится на 2%, и вероятность опрокидывания судна уменьшена на 6%.

Урон корпусу корабля, нанесенный штормом, будет уменьшен. При пушечном ударе снижена тряска корабля.

Все навыки, связанные с морем, были улучшены.

Очки стойкости увеличены на 3.

Здоровье увеличено на 500.

Все характеристики увеличены на 3.

– ----------

Его навык мореплавания увеличивался даже при использовании плота. Правда, это была не увеселительная прогулка – Вииду приходилось каждый день сражаться с монстрами и бороться против ветра. Небеса были заполнены тяжелыми облаками, и постоянно шел дождь. Бум! Молния ударила в море! Он отчаянно сопротивлялся надвигающимся волнам, чтобы не быть опрокинутым за борт.

– ----------

Ваша выносливость понизилась на 21% из-за того, что вы все время находитесь под дождем.

– ----------

"Сегодня точно будет не легко."

Правда, Виид особо не беспокоился. Тяжелая ситуация вокруг лишь увеличивала его азарт. Ведь преодолевая трудности, он становился сильнее – поэтому находиться на волоске от смерти было для Виида самый лучшим времяпрепровождением. Сражаясь со стихией, он пробуждал в себе свои природные

инстинкты. Ведь сейчас Виид мог не беспокоиться о таких вещах, как мораль или закон. В этом, кстати, была причина, почему многие так любили играть на море. Как только его выносливость падала до нуля, он отправлялся на сушу и начинал вырезать скульптуры. Вот она, истинная жизнь свободного человека! После этого он вновь возвращался на море и продолжал свою тренировку – сражаясь, в том числе, и с сильными акулами.

"Что-то стало скучно."

Он сделал скульптуру голубой рыбы, наблюдая за морскими монстрами, которых он встречал. Часто можно было напороться на сильных существ во время шторма. Но просто так они не показывались – пока их выносили на поверхность морские потоки. Они ждали под водой наготове, когда Виид упадет в море, чтобы съесть его. Так, помимо ветра и дождя, компанию Виду составляли тени морских созданий, которые кружили вокруг него.

"Уже прошло больше месяца с тех пор, как я выполняю это задания."

Но оно того стоило – Сияющий меч поднялся до промежуточного 4 уровня.

"Думаю, еще чуть-чуть – и будет достаточно."

Шел 37 день его тренировки. Начался шторм – чуть сильнее, чем обычно. И тут веревки, которыми Виид связал бревна, не смогли выдержать силу морских волн и разорвались. Бух! Виид как раз был занят Сияющим мечом, поэтому не смог вовремя среагировать. Так что, он упал в море.

"Еда!"

"Я не зря ждал."

Морские создания дернули своими плавниками и устремились к нему. Показался даже осьминог, чья размеры превышали десятки метров в длину. Все они мечтали пустить Виида на обед.

"Смотри, как он вкусный."

"Свежее мясо!"

Монстры предпочитали высокоуровневых игроков. Победив их, они могли вырасти и получить новые навыки. На территории Версальского континента, как и в реальном мире, действовал закон естественного отбора – и выжившая сторона, соответственно, становилась сильнее. А любой человек, находившийся в воде, был слабее морских созданий. Он не мог нормально использовать свою силу в другой среде. К тому же, тяжело было сопротивляться морским потокам.

"Тьфу!"

Виид стал тонуть, но благодаря быстрому течению смог

всплыть наверх. Вокруг появлялись волны по 8-9 метров. Вдруг показалась волна, размер которой превысил бы 40-50 метров.

– ----------

Вам тяжело дышать.

Вода попала вам в рот. Физическая сила вашего тела была ослаблена.

– ----------

Бам! Щупальца осьминога ударили по тому месту, где секунду назад находился Виид. Бревна, оставшиеся от плота, разлетелись в щепки. Другие морские создания пытались вцепиться в него, но каждый раз промахивались. Уж слишком хаотично двигалось морское течение. Виида же бросало из стороны в сторону.

– ----------

Выносливость понизилась до 15%.

– ----------

Эти изменения могли сильно повлиять на использование навыков. Правда, такая экстремальная ситуация позволяла быстрее поднимать их уровень, но сейчас Вииду было не до этого – он банально боялся умереть. Барахтаясь в воде, он схватился за веревку, которая были прицеплена к его ноге – и потянул к себе пустую бочку. Схватившись за нее, он смог, наконец-то, отдышаться. Ведь если бы он продолжал попадать под волны, морская вода все попадала и попадала бы ему в рот – вследствие чего он бы просто задохнулся. А так деревянная бочка пришлась как нельзя кстати.

"Похоже, что я могу сейчас умереть. А ведь у меня столько предметов с собой…"

И хотя это было не видно невооруженным глазом – но вокруг собирались десятки морских существ, мечтающих съесть его. Пока он был на плоту, они ждали своего шанса – ведь он мог легко ускользнуть от них с помощью Крыльев Света. Но он упал – и они сразу же устремились к нему. Виида могла постичь ужасная участь быть разорванным на куски морскими чудовищами!

"Крылья Света!"

Сияющие крылья появились позади него и резко подняли его в воздух. Бррр-крр! Еще секунду назад в том месте, где плавал Виид, появился пасть гигантского существа – и разломала своими челюстями деревянную бочку. Рядом не было видно земли или хотя бы сломанных бревен, чтобы определить направление

течения. Из-за высоких волн, дождя и темных облаков ориентирование было невозможным.

"Нужно выбираться отсюда – и побыстрее. Но куда?"

Море стало очень активным благодаря безумному ветру. Мана и выносливость падали с каждой секундой. А если он снова упадет в воду, то не сможет плыть из-за тяжести своего снаряжения. К тому же, там его ждали морские монстры, которые точно собрались здесь не с самыми благими намерениями…

"Конечно, есть парочка вариантов, но…"

Если бы он вызвал здесь, к примеру, природное бедствие, но то сам бы от этого пострадал. В такой обстановке оно бы точно его прикончило.

"Ну же, должен быть способ, чтобы выжить."

Также он мог превратиться в морское существо, используя Скульптурную трансформацию. К примеру, сделать большую рыбу или гигантского осьминога! Правда, провернуть такое посреди бушующего моря кажется не самой лучшей идеей.

"Ладно, для начала отправимся в другое место."

Использовав Крылья Света, Виид взлетел еще выше. Ветер бил с огромной силой, и молнии рассекали небо.

"Нет, не сюда. По-прежнему, нигде не видно суши. Может, стоит взять немного вправо?…"

Шторм усиливался с каждой минутой.

"И не здесь. А если еще направо…"

Он судорожно пытался избежать надвигающихся на него жутких волн.

"И не здесь. Ой, похоже, я попал в самый центр шторма."

Виид понял, что находится на краю гибели. Из-за силы шторма он понимал, что не может позволить себя упасть в море. И вдруг посреди моря показался большой белый панцирь!

"Это же…"

В Джиголасе он оживил огромное кол-во скульптур. И про некоторых из них Виид мог просто забыть. Как раз среди них была Белая взрослая черепаха – она жила глубоко на дне океана. Сурка часто любила играться с ней.

"Криии-криии!"

Это были звуки, которая издавала черепаха, зовя Виида. Он мысленно поблагодарил свою судьбу за благосклонность.

"Ах, все-таки, благие дела воздаются. Не зря в детстве я потратил время на чтение сказок."

"Криии-криии!"

"Иду-иду!"

Виид приземлился на панцирь черепахи. Белая взрослая черепаха изначально была представителем вымершего вида, но

вновь появилась на свет благодаря навыку Оживление скульптуры. Можно было заметить необычные узоры на ее панцире и всякую мелкую морскую живность.

"Теперь я смогу закончить свою тренировку, припахав ее."

Бедная черепаха явно не осознавала, что ее ждет.

Много воды утекло за то время, пока Виид занимался своей морской тренировкой. Все-таки, прошло уже больше 100 дней.

"Урааа, я наконец-то нашел сокровище!"

Авантюрист Чейз завершил еще один этап своего задания Мастера!

"Вы слышали о Чейзе? Он недавно очень сильно разбогател."

"Он стал графом в королевстве Брент и купил много земель. Сейчас он отстраивает себе настоящий дворец."

Слухи о Чейзе распространились по всей Королевской дороге. Видео, где он откапывает сокровище, стало настолько популярным, что его часто показывали в ночных повторах. Тем временем, воин Пейтон сражался в лесу Эверион – одной из 10 запретных мест континента. Ему нужно было убить здесь монстра класса босс, чтобы выполнить очередное задание Мастера. Конечно, можно было нанять солдат или воспользоваться сторонней помощью – но он решил идти в одиночку. Пейтон славился своим диким не сгибающимся нравом – что нравилось многим игрокам. В это же время фермер Меритас научился отгонять таких вредителей, как, к примеру, вороны, и смог значительно увеличить свой урожай. Увеличение запасов еды повлияло на рост рождаемости. Грандиозная новость удивила всех: Меритас решил расселиться в королевстве Арпен из-за своего задания Мастера.

"Здесь хороший климат, благословения от церкви Фреи, большое кол-во плодородной земли и широкая система каналов, поэтому королевство Арпен мне подходит идеально."

Как и любой фермер, Меритас нуждался в спокойствии и мире. У него были земли в королевстве Дейл, но ему приходилось половину своего дохода отдавать в качестве налога. А в королевстве Арпен были низкие сборы с игроков, и плата за использование зерновых хранилищ была дешевой. В общем, здесь было много плюсов – что он не мог не оценить. Виид был королем, который создавал удобства для всех классов – поэтому они чувствовали себя так надёжно.

"Наслаждайтесь этими уникальными нарядами."

Драго приступил к своему 8 этапу задания на звание

Мастера. Он отправился в деревню на самом краю королевства Арпен, чтобы сделать одежду для местных детишек. Использовав разную ткань и пришив яркие пуговицы, он раздал вещи и наблюдал, как они бегали вокруг – радуясь новой одежде. И хотя они были простыми жителями – не живыми игроками, он все равно ощущал себя кем-то вроде отца большого семейства. Это было невероятное чувство, которое он раньше никогда не испытывал.

"Ой, это так красиво… и носиться очень комфортно."

Жители, которые получали его одежду, сразу становились счастливее. Это влияло даже на их производительность. Повара не отставали от других классов – ради выполнения своих заданий на звание Мастера они отправились в места, где люди страдали от войн, болезней или катастроф.

"Ингредиенты я смогу найти здесь… Нужно накормить всех, кто голоден."

Повара помогали больным и обездоленным. Жители тут же собирались вместе – услышав, что к ним едет повар. Слава таких классов росла с каждым днем. Можно сказать, что благодаря заданию на звание Мастера на континенте стали появляться настоящие герои. Конечно, не обошли стороной и таких "плохих" классов, как колдуны, воры или убийцы. Так могли появиться на свет не только великие герои, но и ужасные злодеи. Один из первых убийц континента решил начать свое задание Мастера. Дрынь!

– ----------

Задание: Живя в тени

Вы тот, кто всегда разит своих врагов под покровом темноты – отбирая у них драгоценные жизни. Если вас интересует богатство, убейте 10 зажиточных торговцев в городе. А если вы хотите не потерять честь и достоинство, накажите 30 человек – за их злобные дела на континенте. Такие люди должны быть более высокого уровня, чем вы.

Уровень сложности: задание на звание Мастера убийства.

Игровые ограничения: продвинутый 7 уровень навыка убийства.

– ----------

"Значит, нужно покончить со злом…"

Это был самый лучший убийца во всей Королевской дороге. Он тихо сидел в таверне, попивая пиво. Играя в одиночку, он заработал много достижений на Версальском континенте.

Убийца был тем классом, которому не требовалась группа, чтобы охотиться – к тому же, он мог наносить самый высокий урон среди других. Благодаря ловушкам или внезапным атакам они быстро поднимали свои навыки и зарабатывали опыт. Но, конечно, как и у любого класса, у них есть свои слабости.

"Хм, ничего – чем сложнее, тем лучше."

Игрок вышел из таверны и смешался в толпе. После стали внезапно умирать нечестные правители и члены верхушки культа Эмбрью. Такие новости радовали жителей Версальского континента – но вряд ли кто знал, что за этим стоит тот самый игрок. Он работал настолько тайно, что не было даже известно его имя.

Континент охватила междоусобная война. Старые границы королевств стали меняться. Исчезли такие отдельные королевства, как Калламор или Лесалль. Людям нужен был свет новой надежды – и новые герои.

"Скоро пройдет богатая коронация – через пять дней."

Наемники Черного меча смогли завладеть королевством Гредиан. И теперь с помощью силы целой страны они решили начать завоевательную войну.

"Как там рыцари?"

"Они готовы."

"Отлично, тогда следующий объект для захвата…"

Они вторглись в деревни на границе королевств, которыми управляла гильдия Странников. Теперь, когда Объеденный альянс перестал существовать, они могли творить все, что душе угодно.

"Пока есть возможность, захватывайте деревни."

"Гильдия Гермес первая начала это – так что, мы ничего не нарушаем."

Хотя, если честно, они никогда не верили в этот бестолковый мир. Все просто: выживает сильнейший. Только гильдии Облака и Гермес никак не проявляли себя – но это было совершенно по другим причинам. Гильдия Облака лишилась приличной территории, и ее влияние в союзе Бриттен ослабло. Как говорится, их огонь ярко пылал, но быстро прогорел. После серьезного поражения в бою против гильдии Гермес игроки стали покидать их. Они боялись вновь столкнуться с тем же врагом. Правда, гильдия Облака все еще обладала внушительной военной силой и экономической мощью – пытаясь повернуть плачевную ситуацию в правильное русло. Но не все так было просто. Тем временем, гильдия Гермес быстро расширяла свою военную мощь – не забывая о внутренних делах в империи. Сейчас они могли не

беспокоиться о других гильдиях. Многие понимали – как только гильдия Гермес снова начнет действовать, ее будет не остановить. Ведь за ними стояла целая империя Хевен, которая обладала невероятными экономическими и военными возможностями. Также проблем на Центральном континенте создавал культ Эмбрью. Многие игроки высокого уровня пострадали от их действий, жители погибали, города грабили и превращали в руины. Несмотря на накопленные богатства и возможности, игроки теряли все это в считанные мгновения. На востоке, западе и юге континента ситуация была несколько иной. Вне зависимости от размера королевств, там была стабильная ситуация, поэтому влияние еретиков было не так велико. На востоке королевство Брент и Розенхейм решили отбросить былые обиды и объединиться в борьбе против общего врага – культа Эмбрью. Племена варваров также решили сражаться против этого зла. А, тем временем, север беспрепятственно развивался… семимильными шагами.

Глава №11 Белая взрослая черепаха

"Жизненный опыт… да, он приходит с возрастом."

Наконец-то, до Барта стало доходить, почему его дочь Союн и другие люди вокруг были в таком восторге от Королевской дороги. Сама по себе, реальность была суровой и беспощадной – вся жизнь человека состояла из бесконечных перемещений от дома к работе и с работы в дом. Шли годы, и люди старели – живя в полном одиночестве. Чтобы заглушить свою боль, они пили, пытались найти себе развлечения, путешествовали – но так и не получали желаемого. Однако Королевская дорога открыла перед людьми совершенно иные возможности.

"Я слышал, повар Джейрен открыл новый сорт травяной каши. Говорят, до рассвета вход свободный."

"Готовы ли вы бросить вызов страшному подземелью с серыми волками? К сожалению, нас уже 9 раз постигала неудача. Ничего, в этот раз с вами у нас все получится. Приглашаем всех – даже если вы не достигли еще 60 уровня."

"Продаю железные пояса! Правда, они немного тяжелые и уже слегка проржавели – из-за чего их защита понизилась. Так что, много не прошу. Внимание, товар ограничен! Все полученные деньги уйдут на покупку шляпы для самого важного в мире человека – моей мамы."

По всей площади можно было услышать голоса десятки людей, торгующих или предлагающих что-то другим игрокам. Конечно, в реальном мире можно было встретить не меньше людей – в магазинах, метро или парках. Но от них веяло душевным холодом. В Королевской дороге люди не стеснялись активно обсуждать разные игровые моменты – и было очень легко подружиться. Проведя немного времени вместе, вы уже могли заиметь нескольких друзей.

"А гильдия Гермес довольно крута…"

"Естественно. Ты что, с луны свалился?"

Игроки помогали другу в выполнении заданий или перед лицом опасности. Многие могли легко отправиться вместе в далекие путешествия – так что, ничего удивительного было в том, что Королевская дорога имела такую популярность.

"Теперь я понял, почему Ча Юн-хи познакомила Союн с Королевской дорогой."

Как будто они находились совершенно в другой вселенной! Там, где ты, к примеру, мог бы встретить своих самых преданных друзей. Реальная жизнь была наполнена серой

рутиной – в то время как каждый день Версальский континент привносил что-то новое. И не важно, что иногда было опасно – это только повышало азарт! Проводя долгие часы за игрой, Барт каждый день слышал что-то новое о Виде.

"Ты слышал о его новых приключениях?"

"Ага, это просто невероятно. Виид отправился прямиком в центр шторма на деревянном плоту."

"Жители наперебой только и говорят о нем."

"Ага, я тоже это заметил."

Почти в то же время стали распространяться слухи о том, как Виид упал в море.

"Это о короле Арпена?"

"Да, тут один моряк рассказывал о то, как видел Виида, тонувшего в море. Наверное, им уже поужинали местные акулы."

"И чем он думал? Он ведь в ответе за все наше королевство."

"Его величество – человек, для которого честь превыше всего. Даже больше, чем для настоящего рыцаря. Раз ему понадобилось что-то на месте шторма, значит, так надо. Если ты хочешь сказать что-то плохое о нем – то лучше сразу катись из моего магазина!"

Любовь народа по отношению к Виду была иногда на гране сумасшествия.

"Похоже, я ошибался."

Бард часто видел Союн с Виидом, поэтому подозрительно к нему относился. Он даже пытался купить его за деньги – однако Виид отказался.

"Значит, он может управлять целым королевством. Возможно, он не самый завидный жених в плане денег – но талант у него точно есть."

Проведя время в королевстве Арпен, мнение Барда в отношении Виида заметно изменилось в лучшую сторону.

"Виид так паршиво выглядит. Бадырей в свое время знатно выбил из него дурь."

"Не напоминай мне об этом – вдруг еще заразишь меня его тупостью."

"А что еще за культ… Травяной каши? Назвали бы еще себя культ манной каши! И за Виидом послушными щеночками, как его скульптуры – гол-гол-гол!"

Незнакомые игроки сидели в таверне, попивая пиво, и злобно смеялись над всем, что было связано с Виидом. Правда, продолжалось это не долго… Хрясь! Не прошло и 3 минут, как они были жестоко убиты. Группа других игроков, которая молча

сидела в углу, последовали за ними – и напала. Многие понимали, что на севере живется так хорошо только благодаря Виииду. Бард осознал, что слава этого парня в Королевской дороге была подобно богу!

"Эй, друг, сюда!"

"Мы ждем уже 20 минут. Чего так долго?"

Барт управлял огромной компанией, поэтому не мог тратить здесь много времени. Так что, он не так хорошо проявлял себя в бою. Даже достигнув 32 уровня, он все еще боялся кобольдов. Если честно, он часто создавал много проблем для всей его группы. Но они не отворачивались от него и продолжали играть вместе – за что он был им очень благодарен. Это была та самая группа игроков, с которой он стал охотиться после того, как присоединился к культу Травяной каши.

"Извините, я тут немного замечтался…"

"Ты готов?"

"Посмотрел скульптуры?"

"Ах, я забыл…"

Это было нормой для игроков Моры – увидеть предметы искусства, чтобы набрать бонусы перед охотой.

"Ничего, сегодня нас ждет долгое путешествие – поэтому надо бы наведаться в Сад богов."

Пройдясь по скульптурам Виида, группа Барда отправилась на охоту.

Оставалось всего 7 дней до конца отведенного срока на задание – и Виид наконец-то смог достигнуть желаемого: уровень Сияющего меча стал продвинутым 2. Дрынь!

– ----------

Сияющий меч достиг продвинутого 2 уровня.

Вы можете использовать в бою особый тип птиц. Дальность атаки увеличена.

Уровень навык, необходимый для выполнения задания, был получен.

– ----------

Задание выполнено. Параллельно его навык владения мечом также поднялся до продвинутого 4 уровня – и все благодаря тренировке на спине черепахи. Теперь наносимый урон Сияющего меча был настолько велик, что с лихвой окупал затраты маны. Конечно, у него было много разных навыков – такие как Секущий нож или техника Хераимского меча – но этот был лучше всех. Благодаря своей дальности атаки он легко мог

одолеть с помощью нее других игроков. Виид использовал навык Сияющий меч – и появилась стая из 10 крупных орлов, сотканных из света. Направив их на ближайшую волну, он испарил ее в считанные мгновения. К тому же, благодаря продвинутому уровню он мог вызывать… птиц грома. Завидев молнии, которые они испускают, любой монстр сразу бы поджал хвост и сбежал.

"Вот тебе и задание на секретную технику."

Виид был очень доволен. Правда, для вызова таких существ нужно было потратить 15 000 ед. маны. Но это стоило того. Представьте – птицы грома, которые проносятся через толпу монстров и обрушивают на них целый град яростных молний… К тому же, такие навыки, как это – наносящее урон по широкой области – могли быстро прокачиваться.

"Будет даже как-то… скучно."

Обычно в битве Виид любил атаковать своих врагов непосредственно в ближнем бою. Конечно, он мог использовать Секущий нож – однако урона было недостаточно из-за высокого потребления маны. Он старался использовать его только, когда враг был ослаблен или имел более низкий уровень.

"Слишком уж читерный навык…"

Для Виида это было похоже на то, когда вместо привычной ручной стирки вещей ему предложили купить стиральную машину.

"Такое ощущение, как будто я недавно узнал о существовании пылесоса, до этого используя больше десяти лет обычную тряпку для мытья пола. Как там говорят в рекламе… можете расслабиться: он сделает всю работу по дому за вас."

Виид просто обожал домашнюю технику. Он считал, что такие электрические приборы, как холодильник, достойны книги рекордов Гиннеса. Так вот, тренировка позволила поднять уровень владения мечом до продвинутого.

"Что ж, поменяем место дислокации."

Черепаха беспрекословно повиновалась командам Виида. Огромный панцирь рассекал морскую поверхность – в то время как ее короткие лапки шевелились изо всех сил. Черепахе приходилось идти против течения – вместо того, чтобы обойти его.

"Помнишь, я же оживил тебя… Ну сделай это для меня, пожалуйста."

Черепаха старалась изо всех сил. Она мысленно молилась, чтобы Виид быстрее вернулся на сушу.

"Умница, хорошая девочка. Хм, как бы мне еще тебя запахать…"

Так Виид пробивался через силу шторма верхом на Белой

взрослой черепахе. Дрынь!

– ----------

Вы нашли ракушку с моллюском на рифе.

Моллюски живут в морской среде, и их часто можно найти приклеенными к рифу. Если вы расскажите о своем открытии гильдии морских авантюристов, то сможете получить славу.

Слава увеличилась на 190.

Очки искусства увеличились на 2.

Близость к природе увеличилась на 9.

– ----------

Иногда в пути они приближались к неизвестным рифам. Если бы здесь оказался корабль, то мог бы запросто попасть в сильное течение и разбиться об них. Так что, Виид решил на время стать первооткрывателем.

"Природа всегда полна загадок!"

– ----------

Вы нашли моллюска Хиоп.

Его можно подать к столу в свежем виде – вместе с острой пастой или медом. Также есть возможность сварить или использовать в качестве ингредиентов для другого блюда.

– ----------

При поиске разных продуктов нужно быть осторожным – всегда ведь можно найти что-то очень опасное для здоровья. Конечно, навык травничества может спасти игрока от такого – но Виид часто кормил Мечей, так что…

– ----------

Вы открыли невероятное место!

Китовое кладбище было обнаружено. Бедные создания к концу своей жизни выбрасывались на этот каменный остров, чтобы провести свои последние дни.

Слава увеличилась на 760.

Очки искусства увеличились на 3.

Здоровье увеличилось на 750.

Близость к природе увеличилась на 11.

– ----------

Он увидел остров, заполонённый костями погибших животных.

"Хм, а вдруг здесь есть чем поживиться…"

Виид осмотрелся вокруг и обнаружил шкуру малого полосатика.

"Осмотр!"

– ----------

Шкура малого полосатика: прочность 43/45

Отличный материал, который можно использовать вместе с навыком шитья. Представляет собой шкуру кита, который живёт глубоко в океане. Обладает самой высокой прочностью, благодаря чему едва ли может порваться. Содержит особенности водной стихии, но имеет довольной тяжелый вес. Для обработки такого материала необходим промежуточный навык шитья. Является первоклассным предметом для всевозможной пошивки.

Особые опции: дарует эффекты воды.

– ----------

У рыбаков, которые смогли получить мясо или шкуру кита, не было отбоя от портных, желающих скупить это. Такой материал использовался не для простой одежды или брони – с его помощью делали вещи для призывателей духов или магов. Эффекты воды могли усилить магию соответствующей стихии – так что, многие просто не обращали внимания на неудобства, связанные с тяжелым весом.

"Позднее я смогу использовать ее в правильных целях."

Черепаха продолжала свое путешествие по местным красотам. Виид только и успевал подбирать кораллы, жемчужины и прочие полезные предметы.

"Ой, кажется, показалась земля!"

Виид, наконец-то, достиг побережья – а ведь осталось еще целых 3 дня до конца срока, отведенного на выполнение задания. Все-таки, черепаха жила в море, поэтому легко ориентировалась вокруг. Нежная молочная шкура Белой взрослой черепахи сияла на солнечном свете. А благодаря крепкому панцирю она не боялась морских хищников – насколько глубоко бы не заплыла. При виде такого величественного существа любой другой монстр почувствовал бы страх.

"Криии…"

Однако сейчас она издавала странные звуки – как будто, была готова умереть в любую минуту. Ведь обычно она неторопливо плавала в море, особо не напрягая свои короткие лапки. Но сейчас из-за Виида где ей только не пришлось побывать…

"Вон довольно хорошее место. Да, там – где тот жуткий водоворот."

"Ну же, давай-давай."

"О, я хочу посмотреть на те водоросли. Они так красиво шевелятся под водой. А рядом как раз проплывает косяк рыб."

"Ну что же ты, поторопись."

Виид изучал природу верхом на черепахе. Завершив свою тренировку, он стал ловить рыбу, крабов, устриц, морских огурцов и прочую живность – чтобы тут же их приготовить.

"Вот, держи… Тебе понравится."

Поначалу черепаха была благодарна Вииду и с радостью принимала еду.

"Как насчет жареной скумбрии сегодня?"

"Неее, это не свежая – давай другую."

"Эй, шевелись, ты хочешь довести своего создателя до голодного обморока? Ну же!"

"А ты как хотела. Я еще пока не скоро собираюсь возвращаться на сушу…"

Покорная черепаха молча соглашалась со всеми капризами Виида. И к концу их путешествия сильно утомилась – кожа иссохла, а выносливость понизилась. Виид же, наоборот, выглядел так, как будто только родился – свежий и крепкий. Словно и не было никакой тренировки. Все это от того, что он хорошо питался в море. Его одежда тоже стала более сухой – ведь теперь он не падал каждый раз в воду, а был верхом на панцире черепахи. В общем, наконец-то, Виид вновь спустился на берег и коснулся земли. Дрынь!

– ----------

Ваше долгое путешествие подошло к концу.

Уставшая Белая взрослая черепаха вернула вас на сушу. И хотя вы не плавали на большие расстояния, приключение на территории шторма определенно достойно похвалы.

Навык мореплавания был улучшен.

Слава увеличилась на 610.

Стойкость увеличилась на 7.

– ----------

"А ведь прошло почти 60 дней с тех пор, как я видел континент."

Черепаха поспешила быстрее скрыться в море, как только высадила Виида. Только его ожившие скульптуры знали, как это прекрасно – находиться от своего хозяина как можно дальше.

"Черепашка, знаешь, а, возможно, это наша судьба. Хочешь пойти со мной?"

"…"

У нее не было сил даже ответить. Может, Виид и дал ей жизнь, но из-за недавних мучений его близость с ней явно понизилась. Он смотрел ей вслед, любуясь.

"Какая же она скромняжка… Умничка! Я навещу тебя летом. Мы еще успеем погулять по морю вместе."

Скоро должна была произойти сходка игроков Королевской дороги, которая проводилась каждый год в течение 5 дней! Это было значимое событие для всего мира. Ведь помимо Южной Кореи было просто несчетное кол-во игроков с других стран. Благодаря специальной системе, которая идеально переводила любой язык, люди со всего света могли комфортно чувствовать себя в игре. Можно сказать, что сходка Королевской дороги была чем-то вроде международного фестиваля.

"О, в 15.00 собираются игроки такого же класса, как и я."

"А мы пошли сюда. Я думаю, тут как раз будут орки."

"Эх, придется простоять в очереди целый час."

Сотни тысяч людей ежедневно приходили сюда. Королевская дорогая была известна на весь мир – поэтому сюда приезжали даже настоящие звезды. Прибыль, которую получала корпорация Юникорн, была за гранью воображения. В последние 6 месяцев, благодаря нарастающей популярности, доход еще и удвоился. Деньги, полученные с Королевской дороги, были вложены в развитие новых технологий – в области химии, роботостроения, экологически безопасных материалов и т.п. Многие частные банки находились в собственности корпорации Юникорн. Иногда даже можно было услышать критику о том, что они постепенно подчиняют себе все сферы производства и труда. Но любой успех на рынке, так или иначе, был связан с вложениями корпорации Юникорн. На публике они были известны как создатели первой виртуальной реальности, но по факту обладали огромной властью – которую опасалась даже мировая политическая и финансовая верхушка.

"И не устали они слать мне это каждый год?"

Этим утром Ли Хен получил письмо с приглашением на сходку. Золотой цвет конверта символизировал статус VIP-лица!

Мы приглашаем вас, Ли Хен, чтобы показать, как простые мечты превращаются в реальность.

Бейджик с именем, который лежал в конверте, имел специальный сенсор и к тому же мог прикрепляться к одежде. Золотой шрифт в его имени олицетворял статус VIP!

"Пффф, бесплатный сыр только в мышеловке – так что, нет, спасибо."

Отдел работы с общественностью корпорации Юникорн пришлось провозиться несколько дней, прежде чем им позволили отправить ему специальное приглашение. Конечно, кол-во таких приглашений на сходку было ограничено – но они просто обязаны были пригласить Ли Хена. Ведь отдел обязательно сразу же проверил, кто скрывается под личиной Виида.

Ю Бюнг-чжин наблюдал за сходкой через монитор в своей лаборатории.

"Хм, в этом году собралось еще больше людей."

"На данный момент свободный мест – 0. Кол-во людей уже превышает 2 миллиона."

Во время автошоу или демонстраций свежих игр в Южной Корее можно было легко собрать до 1 миллиона человек. Люди любили подобные вещи. Но в этом раз на сходке собрались люди со всего земного шара. Были даже задействованы полицейские резервы, а новости о приезде иностранных политиков или мировых звезд стали появляться каждый день.

"Ли Хен уже здесь?"

"В данный момент он отсутствует."

Наступил последний день сходки – и поэтому, скорее всего, он так и не появится. Были приглашены многие известные игроки – в том числе, и члены гильдии Гермес. У Бадырея взяли несколько интервью.

"Он так и не появился."

Ю Бюнг-чжин был создателем Королевской дороги и наслаждался каждый раз, когда кто-то обсуждал его детище. Но сейчас он чувствовал, как в глубине души зародилось сомнение:

"Нравится ли вам то, что я сделал?"

Какие же они были разные – настоящая жизнь и виртуальная реальность… Живя одновременно в двух параллелях, можно было познать невероятные чувства. С момента появления Королевской дороги не утихают споры о том, как далеко все зайдет, и чему же отдадут предпочтение люди? Были даже опубликованы научные статьи и были изданы известные труды по данной теме. Многие до сих пор сомневаются в правильности создания этой игры – но простые люди, наплевав на всевозможные предупреждения со стороны ученых и религиозных деятелей, просто сами решили опробовать этот новый мир. Не зря говорят, что любопытству человека нет предела. Получив одно, они стремятся к другому. Современное развитие дало человечеству много благ, но не изменило их жадную натуру.

Чтобы достичь чего-то, люди изматывают себя бесполезной работой в пыльных офисах. И технология, создавшая Королевскую дорогу, стала для них практически отдушиной. А того, кто "спас" их, сделав эту игру, они могли наречь чуть ли не богом.

"Странно, а я думал, что все будет совершенно по-другому."

Ю Бюнг-джин не чувствовал радости от своего успеха. Ведь с помощью виртуальной реальности он хотел показать человечеству, в каком несчастном мире они живут.

"Ну же, поймите горечь своего существования. Здесь нет ничего хорошего. Сравните с этим придуманным миром."

Акции корпорации Юникорн, которыми владел Ю Бюнг-джин, были тем богатством, о котором мог бы мечтать любой. Он мечтал о том, чтобы кто-то разрушил изнутри Королевскую дорогу – и весь мир смог почувствовать свою бесполезность. Но мало ли того, что людям понравилась эта игра – так еще и они познали в ней свое счастье. Многим пришлась по душе эта реальность. А это ведь не то, на что надеялся Ю Бюнг-чжин. Сделав это место счастливым и мирным, люди сами смогли познать эти чувства. Они не почувствовали ту обреченность, которую так хотел показать им Ю Бюнг-чжин. С каждым разом реальность Королевской дороги изменялась, и многие люди стали считать себя частью этого мира. И тут произошел обратный отток – они стали переносить свои положительные эмоции и в этот, реальный мир. Все же, люди не настолько слабы, как могли бы подумать некоторые. Они могут превзойти любые трудности благодаря своему упорству. А Королевская дорога смогла вселить в них надежду.

"Они так любят это, что меня начинает тошнить."

Сказал Ю Бюнг-чжин, наблюдая за сходки из своего монитора. Действительно, создавалось впечатление, будто наступил мир после долгой войны – и люди рады этому. Вокруг были видны улыбки детей, женщин и мужчин. Ю Бюнг-чжин задал вопрос искусственному интеллекту:

"Ты бы могла перекрыть воздух в здании, где происходит сходка?"

"Это возможно. Есть вероятность подключения запасного генератора – но и его можно уничтожить."

Все-таки, искусственный интеллект Версальского континента обладал широким контролем – в том числе, и мог отключить обеспечение этого здания. Ю Бюнг-чжин смотрел на радующихся людей кровожадными глазами. Тут он заметил незнакомую женщину, держащую в своих руках ребенка. Он всю свою жизнь провел, работая с бездушными машинами, поэтому не

мог понять таких простых чувств.

"Почему им так хорошо? Ведь жизнь – это сплошная боль."

Вот он – владелец корпорации Юникорн, создатель Королевской дороги, самый богатый человек и тот, чье влияние за кулисами этого мира невозможно было даже представить. Все в Королевской дороге было в его власти. Он смог получить то, о чем другие и не мечтали – но, похоже, так и не обрел самого главного – построить семью, воспитывать детей и просто наслаждаться своей обыденной жизнью.

"Верса!"

"Жду ваших приказаний."

"Скажи мне честно – я нормальный человек?"

Искусственный интеллект тут же среагировал:

"Да."

Наблюдая за другими людьми, Ю Бюнг-чжин, кажется, стал что-то понимать.

"Похоже, я был не прав."

© Copyright Heesung N. (captain20000@mail.ru)